
2013
YEARBOOKS
GALGAME年鉴

2013

GALGAME

年鉴

0

目录 CONTENT





特典 DVD『千歌恋想曲』
2013 年优秀作品音乐精选集

STAFF
二次元狂热工作室制作
主编：如月千华
编辑：白石、稗田阿吃
美术编辑：orangec、ASKI、迷梦
发行总监：美子

INFO
官方微博：http://t.sina.com.cn/2dmania
投稿反馈信箱：kidorphen@Gmail.com
淘宝地址：http://xamysd.taobao.com

2013 GALGAME 年鉴

part ONE

Overview

GALGAME
YEARBOOKS 2013

总揽



2013 Galgame Ranking and Comment

回首那“本以为会更好”的2013

GALGAME全年榜单评论与业界分析

■ 文/如月千华 ■ 责编/白石、稗田阿吃 ■ 美编/orangec

前言 foreword

不知不觉又到了分析和吐槽全年榜单的时候。其实说起来，比较以往的『二次元狂热』本刊大谈榜单的时间，今年已经算晚了，其原因就在于以往每年我们都当做业界内部人士黑箱代表的 MOE GAME AWARD 2013 不知因为什么原因延期公布，而且一直到现在也没有要公开的样子。虽然这让我们失去了最直观地了解业界动态的手段，但我们也不能跟它一起一拖再拖。因此，本次就让我们以全年销量榜和 2ch 最佳 erogame 赏这两大榜单为依据开始回顾，最后再让笔者根据全年市场动向来为大家做一个总结。

关于销量的 galgame 几家欢喜几家愁 sales volume



本次日本玩家统计的排行榜依然是以『TECHGIAN』的榜单给出的名次为标准排列的，为了有更多参考，我们与去年一样也加入了 GETCHU 排名这一项。让我们依次看下来，这张销量前 20 名可以说都是大家在预料之中的熟面孔，并没有什么特别的黑马存在，不过在具体排位方面倒是存在或大或小的意外。



首先同时位居 TG 和 PUSH 两大排行首位的『天色＊アイルノーツ』。作为ゆずソフト的最新作，可以说是取得了品牌建立以来的最佳成绩。该品牌多年以来一直在摸索着萌和内涵的一个平衡点，基本以一年一作的频度稳步累积着人气。虽然从剧本水平来看，这款『天色』相对于ゆずソフト评价最高的『のーぶる☆わー

	TG	PUSH	发售日	作品名	公司	GC
1	2830	37,260	2013-07-26	天色＊アイルノーツ	ゆずソフト	12
2	2222	31,332	2013-02-22	プリズム◇リコレクション！	クロシェット	9
3	2205	30,736	2013-01-25	大図書館の羊飼い	オーガスト	1
4	1883	24,988	2013-10-25	ワルキューレロマンツェ More & More	Ricotta	20
5	1790	28,092	2013-04-26	魔導巧殻	エウシュリー	8
6	1785	29,268	2013-05-24	グリザイアの楽園	FrontWing	5
7	1616	25,220	2013-05-31	レミニセンス	てぃ～ぐる	6
8	1449	24,956	2013-04-26	LOVELY × CATION2	暁 WORKS-響-	2
9	1378	17,296	2013-05-31	D.C.III R	CIRCUS	–
10	1305	20,496	2013-07-26	乙女理論とその周辺	Navel	3
11	1268	19,116	2013-09-27	カルマルカ＊サークル	SAGA PLANETS	17
12	1077	12,340	2013-08-30	辻堂さんのバージンロード	みなとカーニバル	15
13	0933	17,840	2013-02-28	ハピメア	Purple software	7
14	0804	12,664	2013-01-25	この大空に、翼をひろげて FLIGHT DIARY	PULLTOP	
15	0803	13,616	2013-03-22	LOVESICK PUPPIES	COSMIC CUTE	10
16	0782	--,---	2013-12-20	戦国†恋姫 ～乙女絢爛☆戦国絵巻～	BaseSon	11
17	0725	09,960	2013-02-15	パステルチャイム3 バインドシーカー	ALICESOFT	–
18	0695	10,364	2013-08-30	PriministAr	HOOKSOFT	–
19	0680	11,252	2013-03-29	向日葵の教会と長い夏休み	枕	–
20	0667	08,720	2013-10-25	ちいさな彼女の小夜曲	feng	–









くす』存在不小的差距，甚至与前作『DRACU-RIOT!』相比也有大幅退步。但是作为萌系角色GAME来说的杀伤力依然不小，这也就是它在遭受大量柚子厨批判的同时依然能登顶的原因了吧。

クロシェット的宣传了大半年的新作『プリズム◇リコレクション！』竟然能够超过夺冠大热门『大図書館の羊飼い』站在第二名的位置，这也有些出乎玩家的意料。クロシェット的两位画师しんたろー和御敷仁自从走上巨乳路线不动摇之后，品牌的人气也日益见长。2011年那一部大受好评的『カミカゼ☆エクスプローラー！』由于除了萌度和色气度之外，更是拉高了玩家们对该社剧本的期待，所以本作能够从当年的第五名冲到亚军位置也不是不能接受的。但遗憾地是作品本身却没有过硬的素质，其结果自然是让大多数玩家的失望了。

虽然在Getchu排名占首位，但受到厂商和玩家们极高期待的『大図書館の羊飼い』最终成绩并没有超过上述两作。本来在2012年的排行榜统计结束的时候（2013年一月底），就有不少玩家认为2013年的冠军将被这部1月份就发售的作品早早拿下，而且事实上从作品内容在看，『大図書館の羊飼い』的品质无疑能够甩开前两名一大截。作为八月社回归校园题材的作品，该作体现出了八月社在稳固角色系路线的同时，依然没有放弃剧本和故事内涵的挖掘，这种姿态绝对值得嘉奖，因此作品屈居第三让笔者替八月社感到惋惜。不过仅从数字上看，本作3W本销量相比让人惊艳无比的前作『穢翼のユースティア』增长了5K本，这算是可喜的成绩，而从某种角度来说，这也证明了八月社的fans或许更想看到的还是校园剧吧。

接下来，发售时间较晚的『ワルキューレロマンツェ』时隔两年的Fandisc『ワルキューレロマンツェ More & More』能够甩开大批新作排上年度第4的位置，毫无疑问地证明了这部被俗称为“放尿骑士”的作品的人气之高。同时也表明了Ricotta这一品牌以及画师こもりけいFANS群体非常稳定，销量与2年前的本篇相差仅仅1K本，这也算非常少见情况。

而无独有偶，除了『ワルキューレロマンツェ More & More』之外，这张榜单我们还能看到一些其他公司与作品几乎保持着与过去一两年相同的名次。而其中值得注意得便是『魔導巧殻～闇の月女神は導国で詠う～』、『グリザイアの楽園』和『カルマルカ＊サークル』。

这三作相对去年的榜单只是各自同时向下滑动了一位，成绩和人气变动很小，这无疑是说明了厂商受到了玩家的信赖，有实力让玩家稳定地掏钱包。特别是『魔導巧殻』玩起了许多エウシュリー从未接触过的内容，自我创新的部分还是很多的，但玩家的支持却并没有改变，这一点实属不易；而『カルマルカ＊サークル』的稳定成绩则证明SAGA PLANETS主力写手新岛夕的出走虽然成为玩家们茶余饭后八卦的话题，但实际上并未对厂商的人气造成太大影响。

要说到让人感觉“成绩意外地好”的作品，就不得不提『LOVELY×CATION2』和『乙女理論とその周辺』这两部。『LOVELY×CATION2』的前作在 2012 年以打着“真实的恋爱”的口号出现在玩家视野。虽然当时排名在 20 名开外，但其采用了与『LOVE PLUS』相同的理念，通过真实的女主角和平实的剧情在玩家中赢得了良好的口碑，这也使得本次继承并发展了原有理念和系统的本作一口气杀入了前十名。而『乙女理論とその周辺』相对于去年的『月に寄りそう乙女の作法』来说仅仅是一款“续作性质的 FANDISC”，但凭借过硬的品质和依旧优秀的表现，竟然获得了比前作更好的成绩，同时还小幅度拉动了前作的销量，真是让 Navel 和西柚大妈乐开怀了。





与这两款作品相反，榜上也存在一些“本以为会表现更好”作品。比如紫社与森崎亮人合作的『ハピメア』，通过极富幻想色彩的笔触为玩家带来了一个醉生梦死般的梦物语。作为近几年来紫社最为抢眼的作品，不少玩家都认为它能有所作为，但最终在年度销量榜上仅得到了 11 名这个微妙的名次。当然，能在销量榜上久违地见到紫社，也能算是他们几经努力后获得成果吧。还有枕头社的『向日葵の教会と長い夏休み』也是一款没有满足于萌系作，在剧情内涵上发起挑战因而获得好评的作品。从 erogame 批评空间的反响来看，该作甚至是枕头社至今为止评价最高的作品，但在榜上则只占了一个尾巴。

正因为有这些让人惋惜的优秀作品，今年排在前两位的『天色＊アイルノーツ』和『プリズム◇リコレクション！』才会显得格外单薄。俗话说瘦死的骆驼比马大，一个厂商或品牌一旦凝聚起了人气，就算是随随便便推出一点东西也能获得不错的成绩。的确，评价差并没有阻止这两部作品的大卖，但至少下次玩家心里就会多一个心眼，去思考这个品牌或是作品有没有让自己义无反顾掏钱地价值。



不尽如人意的“年度最佳游戏” Game of the Year

说完销量这一硬性标准，接下来自然是看看最能代表日本玩家意见的“2ch best erogame”。

说实话，2ch 这一评选企划经过多年发展，现在已经逐渐落进和萌战相似尴尬境地中。常年对投票结果不满意，疑似存在大量刷票等原因让越来越多的老玩家不屑于参与，而更多新玩家则也对之置若罔闻，到今年的投票总数比起几年前已经减少了好几倍。不过这样来说，其实也并非没有好处——至少投票人少了，刷票成分也就大幅减小，也样一来也就更能摸清玩家心里真正排行。

排名	作品名	公司	发售日	批评空间评分
1	乙女理論とその周辺	Navel	2013-07-26	85
2	ChuSinGura46+1	inre	2013-05-31	87
3	VenusBlood -GAIA-	DualTail	2013-11-29	80
4	虚ノ少女	Innocent Grey	2013-02-08	85
5	大図書館の羊飼い	August	2013-01-25	80
6	ハピメア	Purple software	2013-02-28	80
7	フレラバ	SMEE	2013-06-28	80
8	Magical Charming!	Lump of Sugar	2013-05-31	80
9	木洩れ陽のノスタルジーカ	STREGA	2013-02-22	80
10	ひとつ飛ばし恋愛	ASa project	2013-04-26	76
11	グリザイアの楽園	FrontWing	2013-05-24	80
12	魔導巧殻	エウシュリー	2013-04-26	80
13	君と彼女と彼女の恋	NitroPlus	2013-06-28	80
14	辻堂さんのバージンロード	みなとカーニバル	2013-08-30	80
15	幻創のイデア	3rdEye	2013-06-28	80
16	グリムガーデンの少女	COSMIC CUTE	2013-07-26	79
17	ラブレプリカ	Garden	2013-12-20	75
18	ものべの -happy end-	Lose	2013-10-25	85
19	リベリオンズ	FLAT	2013-09-27	81
20	LOVESICK PUPPIES	COSMIC CUTE	2013-03-22	78





一般来说，这项由大量资深玩家参与的评选企划里，榜上有名的大多数都是叫好不叫座的典型，不过今年倒是也能看到不少销售成绩也不错的作品。最明显也就是名列榜首的『乙女理論とその周辺』和第五位『大図書館の羊飼い』。当然，尽管前者作品素质的确很高，但作为一款 FANDISC 却成为玩家心目中的“年度最佳”这多少让人有些尴尬。

而第二位『ChuSinGura46+1』毫无疑问是在一堆大厂商的力作中杀出一条血路的黑马。这部在发售之后就立刻被玩家断定为“年度前三毫无问题”的神奇作品，凭借出色的人物刻画，史实与游戏联系，以及作中那能够刺激日本民族灵魂的武士道精神等种种好评因素让玩家深深记住了 inre 这一从同人发家的品牌。尽管本作销量并不出色，但至少制作公司好好地刷了个存在，今后的路也会好走些吧。相对来说，第四位『虚之少女』算是 IG 社憋了好几年的一个大招，故事与前作『壳之少女』相关联，游戏剧本方面做了较大改革，深陷其中的玩家也不在少数，获得高评价并不难理解。但最终该作却与『ChuSinGura46+1』一样，在销量榜上排在 20 名开外，这多少让人有些匪夷所思——IG 社厨们都去打酱油了吗?

第三位『VenusBlood -GAIA-』作为一款带有 SLG 元素的重口拔作今年也得到了不错的评价（而且还是历年来的最高位）。很显然，这类作品虽然并不会占很大份额，但市场和玩家的确会有这方面的需求。而说到游戏性大作，今年只『魔导巧壳』一作榜上有名稍显寂寞；同时 alicesoft 还有一款『兰斯 01』并未上榜，不过由于该作只能算得上是兰斯系列 FANDISC 性质的东西，内容稍显单薄，因此上不了榜也算正常。

再往下看，当今市场最有需求的题材——イチャラブ系，就占据了大半江山。花费心思表现把妹过程的『フレラバ』、将青春与恶搞与亲热捆在一起写的『ひとつ飛ばし恋愛』以及将甜蜜融入温情的『LOVESICK PUPPIES』等作都是各有特色的优质萌 + イチャラブ系作品，对于喜欢这一门类的玩家来说，这些作品都值得一试。第八位出自方糖社的『Magical Charming!』则是一款即在意料之外又在情理之



就如本节开头说到的那样，一直有不少玩家抱怨 2ch best erogame 的结果不合理，认为有黑箱或是刷票，不过从今年的结果来看，与 erogame 批评空间的评分排行相比吻合度还是非常高的。不过去年的总结我们也提到过，由于 2ch 特别的评分标准，一些比较平淡，或者说没有太过突出特色的作品就容易被埋没，比如 EX-ONE 今年的新作『月あかりランチ』、睡衣社的『夏の終わりのニルヴァーナ』这一类比较重视故事气氛，而没有太大冲击感的作品也就成了炮灰，更不用说如今大量生产的角色 GAME 和萌系作了。所以说，如果大家还想知道今年有什么其他值得关注的作品，还得仔细关注我们下一章节的全年年鉴哦。



中的作品。说意外，是因为方糖社多年以来一直靠着精美的人设和原画打天下，曲曲折折几年下来几乎没有可以拿得出手的剧本，因此 2ch 的评选企划中很难看到方糖社的名字。不过，在『Magical Charming!』中我们可以看到方糖社终于体现出了求新求变的意志，并且在踏实的剧本中做出了各种有趣的尝试，受到好评也是理所当然的。

而作为年度热门作品『君と彼女と彼女の恋。』排名第 13，虽然不太突出，但也不算是失败。在游戏发售时看到周围的反响，我们就可以猜测这款剑走偏锋的作品必然不会有太好的市场成绩，而且由于题材和表现方式太过特殊，并非所有玩家都能接受。但作品对 GALGAME 这种已经接近模式化的载体发起的挑战足以让我们记住它的存在，也希望这款“自杀式”的作品能够给更多的游戏制作者们带来灵感，以在今后创作出更多有独创性和突破性的作品。





分析 晒恩爱和 Fandisc 的浪潮

annual analysis



看完上面两大榜单之后，我们不难发现在2013年发售的作品的总体趋势：イチャラブ系大量泛滥和Fandisc类作品越演越烈。

这年头，所谓的剧情大作已经越来越吃力不讨好，玩家反而更加要求突出角色的魅力、突出萌点或者说撸点才能受用。这种趋势在几年前已经有所显现，而到2013年可以说角色イチャラブ系已经成为了业界主流，而少数依然执着于剧本本身的厂商也吃了瘪：譬如すみっこソフト的『なつくもゆるる』就是这样的典型。新锐写手渡边僚一非常用心地构建了一个带有奇幻色彩的SF世界观，故事不能不说有趣，在批评空间也有不俗的反响，但不论销量榜和2ch榜，该作都排在20名开外。这样一来，对于厂商们来说制作哪一类型的作品才能赚钱就显而易见了，于是我们便可以看到各种以前不同类型的厂商都开始推出イチャラブ系这样快餐式的、浅显的作品。

那么什么是イチャラブ？在2DM61期上妹系三部曲的专题中笔者做过解释：“这是日语的一个生造词，是将表示情侣之间卿卿我我的词イチャイチャ与表示恩恩爱爱的ラブラブ（LoveLove）结合而来，简单的说男女主角在一起晒恩爱的场景都算是イチャラブ。

不难理解，凡事以恋爱为题材的作品中多多少少都会有イチャラブ的内容，而イチャラブ系也就是将这部分当做主要内容和卖点的一类作品。作为这一门类的开创者之一，SMEE这一从老牌厂商Hooksoft中分离出来的子品牌，在近几年以迅猛的姿态发展，如今已经成为知名的高人气厂商。2013年的『フレラバ』取得的成绩也让许多老厂商分外眼红，而这种趋势，甚至也将Hooksoft本身给进了イチャラブ系的制作队伍，可见趋势已经非常明显。

当然，イチャラブ对厂商来说虽然能比较安定的取得回报，但这样的结果很可能只是大家都在量产一些千篇一律的作品而已。而我们纵观全年的作品，能够让大家记住的イチャラブ系，都是有鲜明特征的。就如『フレラバ』中，SMEE就强调了从到恋人这一过程和变化，让人



能充分体验到成为情侣后的甜蜜。妹系三部曲（2013年的新作是『妹スパイラル』）则是将妹系作的特征与イチャラブ高度结合；一直走萌系路线的方糖社在『Magical Charming!』也在玩起イチャラブ系的同时加入了对系统和剧情的讲究；八月社的『大図書館の羊飼い』更是在剧本结构上做了创新，用单独的角色路线来突出イチャラブ的内容；ま～まれぇど等品牌将萌和エロ与イチャラブ结合起来也成功在玩家心中占据了一席之地……不难看出，要想从大量泛滥的同类作品中脱颖而出，还是得很花一些功夫的。

关于イチャラブ其实还有很多内容可讲，不过限于篇幅我们还是留到以后再说。

接下来说说Fandisc这种在近几年里变化很大的特殊类别。最近几年里，各种排行榜上Fandisc一直都是常客，玩家对各种Fandisc的呼声也越来越高，这种情况在以前是无法想象的。回忆一下数年前，每当马戏团要推出『D.C.』系列Fandisc的时候，不管内容如何玩家都会嗤之以鼻。因为我们都明白，Fandisc本来就是内容薄弱仗着原作人气骗钱的东西。

在以前没有人气的作品和厂商也并不乐于推出Fandisc。但是现在，不管有没有人气，越来越多的作品都是以会推出Fandisc为前提展开制作的。换句话说，很明显许多作品都将原本该有的内容给砍掉，留下用Fandisc来搞定。这当然不是什么好现象，但是对于当今生存格外困难的业界来说，不管大小品牌的想要存活都得通过这种方式回收成本。到现在只要不是太过分，玩家们还是愿意表示理解的。而为了能让玩家自愿掏钱，厂商在Fandisc上也玩出了不少花样。









说起传统的 Fandisc，其内容大概也就分为“原作女主角的后日谈”，“原作配角的单独路线”，以及对“对原作的补完”三种类型，内容总体来说是比较单薄的，售价也比较低。在近来，不少厂商为了提高 Fandisc 的售价，在其中准备十分丰富的内容（特别是补完原作的方面），这些内容不但满足了玩家对 Fandisc 的需求，更让原作得到升华，对于这种 Fandisc，玩家们大都表示欢迎——FAVORITE 在 2012 年推出的『いろとりどりのヒカリ』就是很好的例子。而 2013 年里，把这种形式做到登峰造极的则是 Lose 社的『ものべの -happy end-』，这款作品并非是通常意义上的 FANDISC，而更像是一个重制版，或者说“猛将传”。其中不但收录了 Fandisc 常有的新规路线和角色后日谈，还包含了原版几乎全部内容，而且更重要的是，制作者们根据玩家们的反馈对原版部分剧情进行了大幅改善，这样一下子让『ものべの』这部作品的含金量提升了好几个档次，因此获得了比原版更高的评价。

另外值得一提的是高人气作品『ワルキューレロマンツェ』在今年发售的 Fandisc『More & More』也比较特殊，虽然没人能否定本作 Fandisc 的性质，但由于游戏中包含了原版的共通路线，而新增的几条角色路线也像通常作品一样是从共通线里分支出去的，这让即便没有接触过原作的玩家也能充分体验新女主角的乐趣，算是一种比较新颖的玩法。

而除了通常意义的 Fandisc，近两年来以“续作”名义推出的衍生作品也越来越多。在多年以前，许多系列作品都是原定为单品作品，但为了充分挤出剩余价值在后来却接二连三出新作使其发展成一个系列。这比较典型的就是几年前的人气作品『晓之护卫』，到 2013 年还由原班人马推出了沾了旧作光的『レミニセンス』——但是在近两年情况却变成了比较明显分割商法。较早就在『ef』系列中使用了分割商法的 minori 社长酒井伸和在去年的某次访谈中说到，今后业界不会再有“大作”。这话其实很有道理。在逐渐低迷的当今业界，大多数厂商无法负担几年磨一剑的开销，因此为了在短期内回收成本而不得不将一个完整的企划硬拆成了多个部分来分开发售，『灰色』系列的成功无非就是最好的证明。

那么，有没有真正意义上的续作，而非普通 Fandisc 呢？当然有，2013 年，就有『乙女理論とその周辺』和『HHG 女神の終焉』这两部在 GALGAME 史上比较少见的“正统续作”。这两作都是由前作主人公继续担任主角，他们都与全新的女主角展开了与前作完全不同的故事。前者的故事竟然是衔接在前作『近月少女的礼仪』的 BADEND 之后，而后者则是讲述前作之后主人公被扔到一个异世界在失忆状态下展开的故事……而就在 2014 年 2 月，2013 年热门作品『ハピメア』的名为“FD”的续作『ハピメア -Fragmentation Dream-』也已经发售，可见这种在 GALGAME 界以前很少采用的形式今后也会越来越多。



总结 epilogue

2013 年就这样匆忙离去了。由于萌系イチャラブ的抬头和 Fandisc 的泛滥，它并没有带来太多惊喜，反倒是留下了大量的遗愿等待后续作品的补完。虽然大作贫瘠，受期待的作品也失望居多，但也并非完全没有闪光点。而在已经过去小半年的2014 年，各大厂商都有已经蓄势待发，或许玩家们终于能迎来一个丰收年了吧……希望。GAL



GALGAME业界大事件回顾

■ 文 / 连根塞
■ 责编 / 白石、稗田阿吃
■ 美编 / orangec

2013年

2013 GALGAME world breaking news

Alicesoft 又一员大将退社 老牌大社未来堪忧



2013 年 12 月 20 日，Alicesoft 宣布程序员妹尾雄大退社。

保持一路高歌的 Alicesoft 前不久算得上是顶梁柱之一的作曲家 Shade 退社的消息，让很少有负面新闻的 Alice 蒙上了一层阴影。而本次的妹尾雄大基本和 HIRO 同期入社，也算是元老级的员工，突然传出他托病退社的消息，不由得让人怀念起早年间那几作『兰斯』蹩脚的战斗系统。

2013 年 Alicesoft 算得上是硕果累累，『パステルチャイム 3』,『どらペこ』两部新作，前者还出现了发售前流出的小风波，笔者耐着性子打完后者发现质量还算优秀，后来发售的“你爸爸可能玩过的黄油”『Rance01』也让新老玩家们非常满足。但还是有一些隐忧，Alicesoft 官方曾经思考过兰斯系列正作 10 代完结后要不要投身社交游戏，重要人员退社，大量推出复刻作品，随后投身社交，这嘴脸俨然一个黄油界的 SE……





『WhiteAlbum2』动画化招来新爱好者 PSV 版新功能升华主题

2013 年 10 月,『WhiteAlbum2 IC』动画化，国内外引发一阵新讨论风潮。

以脱宅神作（毁硬盘诅咒）响彻黄油界的 WA2 仅动画化了一个序章，就已经搞得讨论者们要被单独划分成一个被称作“白学家”的圈子了。

动画化前看到人设图，原作玩家们纷纷怒骂这谁啊快还我中村老师，实际播出后反倒没什么人喷。原本还算是比较安定的讨论环境在动画化之后爆发起来，比较正面的爆发是能看到一堆用高端理科学说解释两位女主角感情的图表。作品得到了不错的推广，而比较负面的爆发则是一部分人因为女主角站队而发展到人身攻击，这就有点本末倒置了。

同年,『WhiteAlbum2』这盘还没冷透的剩饭如约被炒在了 PSV 上，大概是官方也知道中村老师的画不太带劲，除了和 Toheart2 差不多的小说阅读模式还增加了一个非常莫名的关闭立绘功能，这意思是说不爽不要看我就是不重新画吗……新功能中还有一项非常神奇的名场景提示功能，会提示这里是名场景请认真阅读，像图书馆借书一样，又能不看画，又能看到大家圈出的重点，WA2 俨然已经从一个区区黄油真正升华成了“白学”。



『Angelbeats』宣布分章发售 还能再打十年

2013年10月，『Angelbeats』游戏千呼万唤始出来，公布信息为分6章在3年间发售。

沉默了一段时间没干事的Key一跳出来又是神奇的新闻……麻枝准老师你还好吗。

被戏称为九十年明灯的AB动画当年推出时其实就能看出非常黄油式的角色分布，动画整体到后期让人感到非常明显的赶工，果不其然先行情报中第一个公布的线路就是动画版中提前退场的岩井。

Key算是比较早会玩一个游戏N个版本的厂商，而在大家都会玩多版本的如今他们再次走上了新的骗钱道路：分章。乍一看是个有生之年，想想龙骑还敢公布寒蝉新篇、海猫拖拖拉拉写了四年、想想连绵不绝的DC2、想想蹦出来若干个派生产品的Shuffle、…好像所谓的三年六章也不是特别恐怖了。



Qooband成立 公布新作『魔女こいにっき』

经历了很多准备，2013年12月，Qooband新作介绍网站开通。

继之前狗神单飞，新岛单飞的消息之后，没想到飞出这么个东西。

这个新会社说起来Staff也是非常的厉害…包含狗神煌，新岛夕，水月陵，樋口秀树等等大手。声优情报虽然还不完全，已知包含SAGA数作的熟人结衣菜和佐本二厘的（笔者夹私：又没清水爱啊…），集合了一流的画，一流的音乐和…呃，中流的剧本的作品还是很有期待点的，在现在的业界要么求新求变，要么就要正确的组合资源，总是吃以前老本迟早要被淘汰（斜眼望向前文的叶键），Qooband算是比较正确的组合了老熟人，也希望他们能走远一些吧。

值得玩味的是SagaPlanets在2013年出了个不咸不淡的大路货萌作之后马不停蹄火急火燎的发布了求剧本家的信息，其实要说他们玩普通萌作的水平卖画还是可以接受，就不要非得搞什么深刻或者暖人心了。

好玩又好看的游戏！ 电子小说以外的脱黄洗白风潮

2013年年中，由Imageepoch发行的『斗神都市3DS』公布，引发议论纷纷，直至截稿时该作已顺利发售，评价比较正常。

电子小说脱黄加料移植家用机在如今业界已经司空见惯，而带有比较浓游戏性的作品移植起来很多厂商不愿意接活儿，洗白其中的CG和情节也比较麻烦，这类作品相对比较少。

去年这个消息可算是相当震撼——被戏称为妇孺机的3DS和老牌游戏性黄油大厂Alicesoft的联动。比较熟悉的玩家都知道Alicesoft的作品中大人的部分虽然不是很繁茂但很多时候和剧情紧密相连，比较难洗，和闪乱神乐这种玩玩暗示的擦边球作品区别很大，实际游戏中不知道会不会把文本简单的改成一夜过去或者激烈战斗后之类的说法。说起Imageepoch也是个比较有趣的会社，以前制作的『最后的战士』,『罪恶少女』,『七龙2020』等比较正统的RPG。该社制作的游戏的一个统一特点就是流程很正统，开场比较闷，而Alicesoft原生的RPG开场也比较闷……非FANS的一般玩家能不能接受这个作品还真的比较难说。

另值得一提的就是以大枪苇人的画而出名的地域压制型SLG英雄战姬同年推出了PS3/PSV版，这类具有游戏性的Galgame一般的评价都是系统比正规作要差一点但好歹有大人的部分…到了家用机上想和水面上的厂商瓜分一块地还需要老老实实提升自身的可玩性。宣称完蛋了好久的Overflow突然又跳出来说在3DS上推出新Days，请问你们是对3DS的尺度有什么特别的执念吗…

不过破了脱黄这个先例的Alicesoft还敢说对得起LOGO上的Alicesoft is a erogame maker吗…





みなとそふと新作『少女たちは荒野を目指す』 タカヒロ × 松竜 × 田中ロミオ三强联手



又一业界正确组合资源的案例。

在很长一段时间里みなと给人的印象就是：啊！大姐姐作…啊！又是大姐姐作…啊！真剑…啊！真剑冷饭…啊…又是真剑冷饭…这样，真剑 A 的冷饭还在欢快的炒着，猛然一动就是这么一个大动作，十分吓人。

不但搞游戏剧本还搞出了动画化的少年漫画的タカヒロ，紧跟潮流时尚的多面画师松龙，多年未吃药写出神奇剧本的田中…相比于 Qooband 这个一看就是服务于萌豚的联手，这一组产出来的大概是有那么一点正经味道的作品。

近日刚刚公布作品标题为『少女たちは荒野を目指す』，剧情介绍非常少年漫画向，很符合みなと的一贯套路，但是想想田中把长得很具有 Key 一贯套路的『Rewrite』搞成那样又多了一分不放心…

不想写 H 你就说嘛！『HHG 女神の終焉』抄袭文本跳票事件

2013 年 10 月，Windmill 赶着即将发售的『HHG 女神の終焉』爆出文本抄袭，不得不修改了体验版文本又推迟了发售日期。

Masterup 后再爆跳票的事太少见，何况还是抄袭文本这么难看的事。这件事爆出后迅速得到了一个炎上商法的名头。经查实后是 Windmill 委托外注 EX-One 的瀧本祐介，而该人在 H 文本上做了文本转用导致的事件，责任不在 Windmill 本身。无论怎么说 MU 后因为这种事跳票，也是够丢人的……

有人笑谈说业界赶快需要 H 文本生成软件，想想倒也是，萌豚作大体上都那一个过程，扫两眼 CG 跳过文本的人也不少，偏偏这种东西你来个抄袭案件…



青春即将逝去 Overdrive 从商业游戏撤退

推出过青春剧『キラ☆キラ』、热血战斗剧『電激ストライカー』和深沉作『僕が天使になった理由』的知名会社 Overdrive 宣布从商业游戏行业撤退。

『僕が天使になった理由』发售后，官方 Blog 连续更新了数篇关于不法下载的批判，官方也放出了一篇讽刺漫画，确实，业界的不法下载风气非常严重，国内尤甚，大概很多人想不到真的能到影响会社存亡的程度。

不是宣称自己做不下去而是剑指下载党算是给了很多朋友一个警钟。曾经限于经济手段的玩家们长大了，如果还想玩下去何不在这上边老老实实掏钱。

家用机慢慢不破解了，家用机玩家掏钱发现也玩得挺自在的，这个业界也是一样，国内这个圈子多少还是不太健康，呼吁合法掏钱买游戏势在必行。

顺便一提，XUSE 这中老年毒瘤反倒是活得挺自在的，永远神剑这系列都让他们玩烂了…好好干活的会社接连叫穷，自毁前程的反倒吃香喝辣……

当然，因为同样理由而叫着破产啦不干啦的竹子社还活的好好的，Overdrive 还在当年 10 月集资复刻了别家的作品『グリーングリーン OVERDRIVE EDITION』，与其说是主要批判环境可能也是包含找个台阶下的这个要素吧…



樱井光退社成为自由作家 踏入型月作家圈

『黄雷のガクトゥーン：シャイニングナイト』发售后，樱井光从 Liarsoft 退社，成为自由作家；同年发布消息执笔书写『Fate/Prototype SS』；在ガガガ文库推出轻小说『殺戮のマトリクスエッジ』

便是没想到 Liar 在星空时代后的女史时代也有完事的一天，虽然号称蒸汽朋克系列还会以外注身份继续写，走外道流的 Liarsoft 也是该找个新台柱了。

蒸汽朋克系列以看不太懂但是很厉害，在很多人心中被奉为神作，樱井光出走后不知道还能不能很好的维持这个系列的质量…除执笔新轻小说外还在 FATE 圈里插了一脚，和奈须世界观组合的 Double 不好好说话的小说真的能保证所有读者都看懂吗?



不过以后提起樱井光大概会有人先想起 FATE 而不是蒸汽朋克……感到了一点悲伤。

成濑未亚正式回归声优界

2013 年 7 月，成濑未亚正式宣布回归，并宣布平山纱弥，松永亚夜等等都是马甲。

2010 年宣布不再担任声优的成濑未亚宣布复出（当年参战了好日子和妹大麻两部重量级作品），仍然担任 SD 原画。成濑未亚算是相当老资格了，而提起老资格的话，风音，北都南，三咲里奈等人虽没宣布隐退但却逐渐淡出视野…同年还有杏子御津小姐喜得一子的消息，感慨世界变化快…这一复出的消息相当振奋人心，在 2013 年各种退社，解散，破产甚至还有抄文本这种段子之中仍然有一个完全的好消息。GAL




2013
GALGAME
年鉴
part TWO
Annual
GALGAME
YEARBOOKS 2013
年鉴


1月
年賀
January
睦月



大図書館の羊飼い

a good librarian like a good shepherd

恋爱

暂译	大图书馆的牧羊人	公司	August
原画	べっかんこう	剧本	榊原拓、内田ヒロユキ、安西秀明
音乐	ActivePlanets	发售日	2013 年 1 月 25 日
批评空间中央值	80	Getchu 当月排名	1

作为 August 的第八款作品，『大图书馆的牧羊人』是在前作『浊翼的尤斯蒂娅』成功实现蜕变之后，对校园题材的一次回归。讲述了在一个超大型学园都市里，以主人公筧景太郎和女主角白崎鸫为中心的"图书部"为了改善学校生活而齐心协力共度难关的故事。当然，除了普通的校园生活，本作一如既往地加入了能够实现学生愿望的"牧羊人"这样的幻想元素。故事的展开便在学校生活和对"牧羊人"这一神秘存在展开调查的过程中展开。

本作不同于常见的 Ture end 的形式，August 尝试通过特殊的剧本结构来兼顾萌系路线和剧情系路线。作中除了有通常的各角色路线之外，也有所谓的主线存在，但主线里也不同角色的结局。这其中角色路线波澜不惊，主要用于塑造人物形象，而主线则起伏不断，集中力量描写故事。尽管在情节安排上还有不合理的地方，但这种摸索精神值得肯定。另外，或许是鉴于前作被批判演出效果不佳，本作 August 的确在演出上下了一番功夫，光影特效，远近透视对气氛渲染都起了很大作用。最后，至于剧本本身，通过榊原拓为首的写手阵容的努力，可以说很大程度上缓解了"催眠"问题。总的来说这是一部无论喜欢萌系还是剧情系的玩家都值得尝试的作品——当然，前提是你不反感判子绘的话。



大図書館の羊飼い



GEARS of DRAGOON ～迷宮のウロボロス～

奇幻

中文译名	装备骑兵～迷宫的衔尾蛇～	公司	NineTail
原画	金目鯛ぴんく	剧本	内山涼介,け～まる,青木きりん,和人
音乐	ARIELWAVE,天道紅緒	发售日	2013 年 1 月 25 日
批评空间中央值	76	Getchu 当月排名	4

作为九尾公司旗下三大品牌之一，NineTail 是一个专注与游戏性和"燃"的品牌。这款新作也是一个强调游戏性的 3D 迷宫幻想 RPG。游戏流程就是在同伴冒险 > 强化装备 > 打到强敌 > 入手稀有装备的过程中展开，在系统上很一定程度上借鉴了 DS 系掌机上的迷宫 RPG 名作『世界树迷宫』，但仅从耐玩度来说是有过之而无不及。即便被一部分玩家认为作业成分较大，但"作为 RPG 来说很有趣"这样的评价还是占据了主流。而在一直被认为是 NineTail 软肋的剧情方面，本次以"亲人"为话题展开的故事也较以前有所加强。





この大空に、翼をひろげて FLIGHT DIARY

青春

中文译名	大空展翼 飞行日记	公司	PULLTOP
原画	八島タカヒロ，基井あゆむ	剧本	七烏未奏，御剣ヒロ，紺野アスタ，奥田港
音乐	おおくまけんいち（主题歌·BGM），TWOFIVE	发售日	2013年1月25日
批评空间中央值	80	Getchu 当月排名	2

2012 年获得了 MOE GAME AWARD 大赏的『この大空に、翼をひろげて』毫无疑问是玩家关注的一大焦点。而这款由原班人马打造的『FLIGHT DIARY』，作为 PULLTOP 品牌至今为止推出的第一款 Fandisc，同样符合品牌的精品政策，拥有极高的品质。其并非仅仅像一般 Fandisc 通过后日谈和配角升格来满足玩家的生理需求，而实现了对原作的补完和升华。特别是由紺野アスタ担当的 Before 和 After 两大部分，可以说是延续了原作的主题，进一步突出了少年少女们对天空，对梦想的憧憬，描写出了那一份甚至让人觉得炫目的璀璨青春。



悬疑　時計仕掛けのレイライン —残影の夜が明ける時—

中文译名 时钟装置的Ley-Line-残影的黎明时刻-｜公司 UNiSONSHIFT：Blossom
企画·原案 市川環｜剧本 西ノ宮勇希、風間ぼなんざ、南愛恵ほか
原画 うらび、ぺろ｜音乐 水月陵｜发售日 2013 年 1 月 25 日
批评空间中央值 83｜Getchu 当月排名 9

『時計仕掛けのレイライン』系列的第二作，也是 2012 年发售的『黄昏時の境界線』的续作。两者在剧情上紧密相连——倒不如说本应是一部作品被掰开成两部分来卖。UNiSONSHIFT 的两大招牌：画师伊东杂音和剧本市川環，前者压根没参与制作，后者则退居二线只负责了企划和原案，这使得本作风格与以往有所不同，但作品也因此散发出的异色光彩。

配合比以往作品更具厚重感的画面，本作展现出了颇有深度的世界观，故事围绕着被称为“遗品”的魔法道具和每当夜晚便会降临的“夜世界”展开。而作中剧本作者有意融入了一些推理小说的元素，还设置了一些贯穿两作的叙述诡计……喜欢轻度推理的玩家应该会比较中意，当然，作品实际体验起来则并没有的本格推理的味道，而是解谜 + 卖萌的结合体。

由于前作没有发生特别重大的事件，属于故事的背景和人物介绍，剧情和发展都趋于平淡，再加上篇幅短，因此评价也比较一般。不过在本作中，随着故事突入核心，剧情逐渐精彩起来，而且女主角鹿ヶ谷憂緒塑造有佳，让本作获得了大量粉丝，仅从作品评价来看可以站入全年前排。不过目前故事尚未完结，还需要等到第三部补完，可以一年时间过去了，UNiSONSHIFT 却至今没有任何动静。



童话　しろのぴかぴかお星さま



中文译名 白光闪耀的的星辰｜公司 Sweet light
原画 p19，夕薙（配角），丸ちゃん。(SD 原画)｜剧本 佐野晋一郎，太田憂
音乐 樋口秀樹｜发售日 2013 年 1 月 25 日
批评空间中央值 74｜Getchu 当月排名 14

Light 姐妹品牌 Sweet light 的处女作——从该品牌的名称就可以看出，其作品必然会是很“甜”的。而该作也不出所料将 light 原本少见的萌系和治愈系风格放在了首位。萌系画师 p19 虽然在近几年的各种杂志和书籍里都能看到他的插画，但担当 GALGAME 原画这还是第一次，喜欢他甜美可爱画风的玩家不应该错过。本作拥有极富童话色彩的世界观，故事围绕着本应多年前就死去，现在却已兽耳娘姿态出现在主人公面前的宠物狗小白展开……顺便一说 p19 以前就画过很多兽耳题材，所以在这方面可以说是很专业的哦。



科幻　マテリアルブレイブ イグニッション



中文译名 元素勇士 点火｜公司 戯画｜原画 菊池政治，平つくね，ポコ
剧本 砂月、藤原休樹、苑脇つぐみ、龍乃恩、砂越飛鳥、株式会社まるいち、周防蘇芳、企画屋
音乐 Elements Garden、MANYO、Barbarian On The Groove 等
发售日 2013年1月25日｜批评空间中央值 72｜Getchu 当月排名 3

坦白的说，2012 年由“BALDR TEAM”打造的『マテリアルブレイブ』让许多玩家大失所望。而这款并非 FANDISC 而是以半个续作的名义发售的『点火』，虽然在各方面有所加强，但仍然没有让人惊喜的地方。喜欢动作游戏的玩家倒是可以放心下手，而且由于系统大幅变更，游戏一开始也对游戏前作剧情有大致介绍，所以完全不用先玩前作就可以直接开始。不过总的来说，缺陷还是很明显，虽然 STAFF 里剧本和音乐这两块列了一堆人，但这两部分都很薄弱，更重要的是 BUG 多到发指，强制关闭，存档丢失等恶性 BUG 也多数存在。





夏の終わりのニルヴァーナ

宿命

中文译名	夏末的涅槃	公司	ぱじゃまソフト
原画	大野哲也，杏奈月 (SD 原画)	剧本	亜麻矢幹 (まろにぃ)
音乐	I' ve(BGM)	发售日	2013 年 1 月 25 日
批评空间中央值	80	Getchu 当月排名	13

这可以说是逐渐淡出玩家视野的睡衣社（ぱじゃまソフト）放手一搏的作品。故事的舞台比较特殊，虽然一开始并没有说明，但从各种蛛丝马迹我们即可发现，故事中的一切，都不是发生在现实世界，而是名为“浮世”的万物在生死轮回间的中转站。

游戏里所有女主角都是“灵魂”，故事的中心点很显然就是“生死观”。三条支线的女主角都背负着不同的不幸，有的憎恨世界，有的诅咒自己。男主角作为阎王的儿子，为了对她们进行审判而帮她们恢复记忆的同时也唤起了她们心中的黑暗。最终在男主角的努力下少女们终于摆脱负面思维，获得重生的勇气。

单说故事，这可算是相当本格并极具杀伤力的泣系，虽然给人一种“10 年前的名作”般的怀旧气息，而论品质，无论角色线还是主线都写得一丝不苟，质量毋庸置疑。虽然在萌戏上稍微差点，但当做读物是非常舒心的一部作品。

另外，本作剧本结构采用“TE 锁”的形式，需要先攻略完头几个女主角才能开启 True End 即真女主久远的个人线。但是和一般游戏里纯粹“为锁而锁”不同，TE 里不仅交待了久远的故事，还对其他女主角进行了补完，给玩家带来了更好的读后感受，这点也值得表扬。



夏の終わりのニルヴァーナ



輝光翼戦記 銀の刻のコロナ FD -Fortune Dragon′s-

奇幻

中文译名	辉光翼战记 银之刻的科罗娜 FD	公司	ETERNAL
原画	キグナス,ぎん,こもわた遙華 (SD 原画)	剧本	座敷猫，企画屋（辅助）
音乐	四十万行道	发售日	2013 年 1 月 25 日
批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	5

诞生于 2009 年的『輝光翼戦記』系列第二款正传『銀の刻のコロナ』的 Fandisc。本次剧本包括本篇、かなめ篇、コロナ篇三大部分，此外还有可以任意组合全系列敌我双方角色进行战斗的“战斗会馆”模式，从分量上来看并不弱。当年系列第一作以本格派 RPG 形式登场，的确带给喜欢游戏性的玩家不小惊喜，但几年过去，该系列的评价却每况愈下，究其原因主要有两点，一是战斗进化不足，对老玩家来说系统已经玩腻了；二是，后两部作品中的人物不如前作人物有魅力。本作故事并未完结，若 ETERNAL 想要将人气延续下去，就得在下一作下点功夫了。



真剣で私に恋しなさい！A-1

武斗

中文译名	请认真与我恋爱！A-1	公司	みなとそふと
原画	カワギシケイタロウ (wagi)	剧本	タカヒロ
音乐	四十万行道	发售日	2013 年 1 月 18 日
批评空间中央值	80	Getchu 当月排名	—

在业界日益低迷的现在，大牌厂商为了榨取高人气作品的剩余价值，已经不满足于 Fandisc 这种传统形式，开始逐渐有厂商学起了主流游戏界的 DLC 商法，『真剑恋』的“A 系列”就是这样的产物。在『真剑 S』里让大量新角色登场吊足玩家胃口，而到 A 系列才总算让玩家可以对那些极具魅力的新妹子下手，这一招实在厉害。A-1 可攻略角色是武蔵坊弁慶、忍足あずみ、黛沙也佳。而可攻略葉桜清楚、九鬼紋白和クッキー 4IS（！？）的 A2 以及能以松永燕、ステイシー・コナー、李静初为为女主角的 A3 也分别已于去年 7 月和今年 2 月发售了。




2月
春寒
February
如月

猎奇

虚ノ少女

暂译 虚之少女 **公司** Innocent Grey
原画 杉菜水姫 **剧本** 鈴鹿美弥
音乐 MANYO(Little Wing) **发售日** 2013 年 2 月 8 日
批评空间中央值 80 **Getchu 当月排名** 1

infomation

在当今业界，敢于数年磨一剑的厂商已经屈指可数，而对于 Innocent Grey 来说，这款『虚之少女』作为『壳之少女』时隔 5 年的续篇拥有非比寻常的意义。在前作女性角色几乎死光、冬子也必然被削人棍的情况下，『虚之少女』几乎和一个完全的崭新作差不多。除了前作的主人公玲人，本作还设置了另一个主角真崎智之，故事便是围绕着他和他家族展开。由于在『壳之少女』原有的基础上增加大量新角色和新发展，『虚之少女』的长度堪称是 IG 历史之最，『壳之少女』时期事件间的简略紧凑荡然无存，反而像是要一改过去沉闷气氛一般，本次剧本中融入了大量日常元素，强化了许多细节的描写，这也一定程度的加强了对气氛的渲染。

不过，这种尝试也成为备受争议的一点，毕竟对于许多玩家来说，他们在 IG 社作品里追求的并不是话唠。本作关于新男主的故事基本算是完结了，但是大家更关心的前作留下的坑却大多数都扔着不管，只是在最后很敬业的让对冬子牵魂挂肚的玩家看到了一个报复社会级别的残酷结局。至于后续还将怎么发展，或许我们还得等到"5 年后"的完结篇才知道了。

虚ノ少女





パステルチャイム 3 バインドシーカー

中文译名 粉彩钟声 3 **公司** ALICE SOFT
原画 おにぎりくん、はぎやまさかげ **音乐** Shade
剧本 ふみゃ，HIRO，もみあげルパン R，いのくま，ダイスころがし
发售日 2013 年 2 月 15 日 **批评空间中央值** 72 **Getchu 当月排名** 4

ALICE SOFT 旗下"ぱすてる"系列的最新作，目前已经从最初的 RPG 转型成了 SLG。就 ALICE SOFT 的作品来说，本作讲述了十分王道的故事，用了相对保守的战斗系统，总的来说给人一种不过不失的平庸感。战斗方面加入了"封神"这一带有一定战略性的要素，让玩家在一周目玩得很有新鲜感，但游戏难度设置很低、过程重复劳动多，而且缺乏可以深挖的成分；而剧情方面，本次采用了一本道的模式，实质上只存在女主角リリアム的结局……综合各方面的因素，大多数玩家表示这是一款"只玩一周目就好"的作品。



科幻

プリズム◇リコレクション！

中文译名 炫光回忆录 **公司** Clochette
原画 しんたろー，せせなやう（サブ） **剧本** J・さいろー，秋史恭，姫ノ木あく
音乐 森まもる(BGM 制作)，milktub(OP 曲、ED 曲) **发售日** 2013 年 2 月 22 日
批评空间中央值 70 **Getchu 当月排名** 1

infomation

作为拥有良好口碑的 Clochette 的新作，『プリズム◇リコレクション！』不论画面，演出还是音乐都较以前有明显的进步，但剧本却糟蹋了一切。原本只是做着观光导游的一群学生，中途却突然开始和神秘组织战斗，这意义不明的展开让大量玩家目瞪口呆。前作『カミカゼ』在剧本上的优点荡然无存，唯一保持了同样水平的就只有游戏时间。然而由于本作日常乏味，主线剧情又展开诡异，那漫长的故事并不是所有人都能忍受的。当然，如果本作有你喜欢的女主角，同时你又不在乎剧情这种"额外"元素，那本作高品质的制作应该能够让你满足。



传奇 星彩のレゾナンス

中文译名	星彩的共鸣	公司	Yatagarasu(八咫鸦)
原画	TEL-O	剧本	西村悠一，円まどか
歌手	tohko(トーコ)	发售日	2013 年 2 月 22 日
批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	23

infomation

八咫烏的第六部作品，这次是少见的传奇 + 百合题材。主人公为了寻找曾身为巫女的母亲而来到故事舞台的小岛，进入了为了选拔巫女而建立的学校里，并在这里与其他少女们加深感情，逐渐解开岛上的秘密。剧本请来了曾参与过八咫烏过去作品的西村悠一和以前写过不少百合作的円まどか两位写手，但两人负责部分的落差非常大，前者撰写第一女主角奈岐等角色路线大获好评，而后者的下级生路线则被严重诟病。此外，一贯喜欢在游戏里融入游戏性元素的八咫烏，本作选择了加入 3D 动作游戏部分，只不过其制作也就是同人水平……



恋爱 モテすぎて修羅場なオレ

中文译名	太过抢手而修罗场的我	公司	プラリネ
原画	さより，ちり，結城リカ	剧本	なかだ氏，かいだるい
歌手	Prico	发售日	2013 年 2 月 22 日
批评空间中央值	64	Getchu 当月排名	8

infomation

“身为学生却脚踏四条船的帅哥主人公的恋爱故事。”看到标题和介绍，或许玩家们期待精彩的修罗场，无节操的后宫生活和花花公子型的主人公，以及由这些元素组成的欢乐剧……但很遗憾，以上在本作中都不存在。有的只是量产的轻小说型的废柴男主不断随波逐流在女主角之间躲来躲去的无聊展开。如果要评选 2013 年头号地雷的话，或许不少玩家会毫不犹豫地选择本作。之所以在这提起这款作品，其一是因为国人画师さより参与了原画，这值得我们关注；其二，本作可以当做将轻小说与 GALGAME 混淆起来的反面教材。



科幻 木洩れ陽のノスタルジーカ -Raggio di sole nostalgico-

中文译名	树荫婆娑的伤愁	公司	STREGA	原画	のり太
剧本	嵩夜あや、田中一郎、assault、森崎亮人、眞条崇司				
音乐	Elements Garden	发售日	2013 年 02 月 22 日		
批评空间中央值	80	Getchu 当月排名	6		

infomation

嵩夜あや和のり太这一对キャラメル BOX 的黄金组合，建立起新的品牌推出了这款作品。在经历了日常，幻想，传奇的等题材之后，本次他们尝试的是“科幻”。

故事发生在拥有自我的机器人已经获得人权的未来世界，主人公等人在偶然中发现了一台旧时代机器人少女しねま，并围绕这个“本不应该存在自我”的机器人，展开了一段段沁人心脾，并略带伤愁的故事。虽然“作为故事核心的萌机娘しねま不可攻略”这点让部分玩家不满，不过，当看完所有故事了解了设定和她背后的秘密之后，倒是也有那么一些释然。

纵观本作的整个故事，内容其实非常传统，剧本的核心问题在“机器人”或者准确点说是“人工智能”，这样的题材早已被各类作品广泛使用，本作里也并没有对此进行什么升华重构之类的工作，只是淡然地重复着几十年前的套路。虽然真相讲述的历史涉及人机大战，但整体风格还是欢乐向上阳光灿烂的，在 2 月作品里算是比较好的悠闲娱乐作。另外，由于しねま设定上是一台电影院的向导机器人，作者接机融入了许多老电影的捏他，对于喜好这一方面的玩家来说也是一大福音。



木洩れ陽のノスタルジーカ



ハピメア

中文译名	幸福梦魇	公司	Purple software
原画	月杜尋，克，こもわた遙華 (SD 原画)	剧本	森崎亮人
音乐	アブカワオサム	发售日	2013 年 2 月 28 日
批评空间中央值	80	Getchu 当月排名	2

infomation

紫社又一次全力投球的作品。多年以前失去妹妹舞亚的主人公拥有做“明晰梦”的能力，在青梅竹马的少女的陪伴下过着日常生活的他，突然有一天在梦中与妹妹重逢，并且邂逅了一位名为“有栖(Ailce)”的少女。自此之后，主人公的梦境开始向周围扩展开来。

本作以“梦境”为主题，将『爱丽丝梦游仙境』作为蓝本，并同时融入了『睡美人』和『彼得潘』等童话元素。此外本作还与『爱丽丝梦游仙境』同样采取了不合逻辑的铺叙方式，故事中舞台会来回在现实和梦境之间切换，再加上剧本作者森崎亮人故意让文字叙述比较暧昧和飘逸，呈现了虚实交错雾里看花一般的感觉。而且由于有梦这一大前提，“什么都可能发生”，所以即便玩家可以预想到剧情发展的大方向，也很难预测下一秒会出现怎样的突发剧情，这也成为游戏带给玩家的有趣体验之一。

值得一提的是，森崎在描写主人公对舞亚的感情的时候，并没有止步于二次元世界的“妹控”定义，还与心理学元素挂了钩，这无疑让事故的可读性大幅提高。不过由于本作里舞亚只有短小的 BAD END，想看更多舞亚的故事请移步已经于 2014 年 2 月底发售的 Fandisc。



ハピメア



僕が天使になった理由

中文译名	我成为天使的理由	公司	OVERDRIVE
原画	藤丸	剧本	那倉怜司
音乐	milktub	发售日	2013 年 2 月 28 日
批评空间中央值	78	Getchu 当月排名	19

infomation

有着天使传说的城市里，不相信爱情的主人公被突然降临的天使缠住，并被要求跟其一起撮合别人恋爱。这样的故事虽然看起来轻松，但实际上却是在深刻讨论着爱情的意义。故事虽然存在牵强之处，但主题和构思可圈可点，浓厚的现实感也是其他游戏所不具备的。不过由于对恋爱矛盾的夸张化处理，部分章节可能有点重口令玩家不快，而没有真正 HappyEnd 的设定也并非每个人都可以接受。但作为 OVERDRIVE 的谢幕作，本作的质量对得起玩家，并没有拆掉公司的招牌。如果觉得对甜腻的纯爱校园物审美疲劳了，不妨装上本作，体验一下苦中带甘的“大人的味道”吧。



恋爱 ラヴレッシブ

中文译名	恋爱侵略作战	公司	SMILE
原画	季月えりか，さより，綾海しろ，りいちゅ (SD 原画)	音乐	水城新人
剧本	雪仁、モーリー、矢行明	发售日	2013 年 2 月 28 日
批评空间中央值	71	Getchu 当月排名	7

infomation

作为新生品牌 SMILE 的处女作，这是一款比较正统的萌系后宫恋爱剧。官方一开始就将“女主角全都是肉食性”当做特色来宣传，游戏中少女们也的确都会十分积极地向主人公发起一轮又一轮的攻势，而这种“被女主角攻略”的形式也正是剧本主笔雪仁氏的看家本领，本作通过这种形式塑造出了众多女主角形象也深受玩家好评。此外，与配角们一起上演的闹剧，男女主角之间的卿卿我我也都足以让人满足。要说缺点的话，那就是女主角都很积极导致角色同质化，二周目以后可能会很快厌倦。




3月
彼岸櫻
March
弥生



LOVESICK PUPPIES -僕らは恋するために生まれてきた-

青春

中文译名 恋爱病少女 | 公司 COSMIC CUTE
原画 三九呂，羊箱(SD 原画) | 剧本 七央結日(安堂こたつ)
音乐 桃井はるこ(UNDER17)(主题歌作词·作曲)，tiko-μ(BGM)
发售日 2013 年 1 月 25 日 | 批评空间中央值 78 | Getchu 当月排名 1

如果要评选 2013 年最佳新生品牌的话，相信 AKABEiSOFT2 旗下的 COSMIC CUTE 将是当仁不让之选。该品牌 2013 年才刚刚成立，在一年里就推出了两款作品，而且都属于有其独自特色的佳作。其中第一款作品，而是 COSMIC CUTE 便是这『LOVESICK PUPPIES』。

游戏标题乍看起来不明所以，其实 LOVESICK 即指为恋爱而烦恼，而 PUPPIES 则有小狗的意思，连起来就是本作描写对象：一群为恋爱烦恼的有如可爱小狗一般的少女。平凡的老好人主人公由于在学校担任“相谈室”的工作，而被任命去教导学校里的不良少女空小路织衣，并阴差阳错地和包括织衣在内的五位少女开始了在同一所公寓的同居生活。

总的来说是这是一部相当正统的充满青春气息的学园物，作品强调角色魅力，进入个人线就转入甜如砂糖的卿卿我我的生活，这些都可以说是近来的主流作风，但难能可贵的是剧情虽然没有太过承重的话题，但以“成长”为中心的故事还是有一定程度的可读性，这也使得各位犬系女主角能深深留在玩家心中。特别是青梅竹马的少女保科有希在玩家中间被评为超越第一女主角织衣的代表人物。

另外，本作故事与 AKABEiSOFT2 的作品『W. L. O. 世界恋愛機構』共有世界观，作中有相关人物登场。





オレは少女漫画家 R

欢乐

中文译名 我是少女漫画家 R | 公司 Giza10
原画 あかざ | 剧本 箒星
制作人 TOMO | 发售日 2013 年 3 月 29 日
批评空间中央值 80 | Getchu 当月排名 23

这原本是一部 PSP 的原创 GALGAME，时隔 2 年之后才推出了 PC 移植版，但只是增加了部分擦边 CG，并没有追加 18X 元素。不过本作依然在挑剔的工口游戏玩家中间获得了高评价，可知其的确拥有过硬的品质。至于这品质具体指什么——那就是“搞笑”二字。

身为少女漫画家的主人公在担任编辑的姐姐强迫下开始了以“天才美少女漫画家”的身份，穿着女装抛头露面的生活。“她”与其他人气漫画家少女，美少女助手以及粉丝之间发生了各种诙谐有趣的事件，足以让玩家们忘记各种烦恼爆笑一番，而且还不忘在最后来点小感动。可谓是一款优秀的娱乐性作品。





ダンジョントラベラーズ 2 王立図書館とマモノの封印

迷宫

中文译名 迷宫旅人 2 王立图书馆与魔物的封印 | 公司 AQUAPLUS
原画 カワタヒサシ、Bou、みつみ美里、甘露樹、ここのか、すまき俊悟
剧本 与田想，咲洲花那 | 机种 PSP | 发售日 2013 年 3 月 28 日
批评空间中央值 77 | Getchu 当月排名 –

或许当年谁也没想到『迷宫旅人』这种一张 FANDISC 里的小游戏能够独立发展成一个游戏系列吧。几年前的前作虽然还借助『To Heart2』等人气作品的人物才打开局面，但本作却是完全原创的内容了。不过它依旧能享受到叶子社几大镇社之宝的画师汇聚一堂的乐趣，这或许就是吸引 GALGAME 玩家的最大动力。剧情方面虽然没有太大看点，但作为王道 RPG 也算能让人满足的程度。而重点在于作为迷宫 RPG，本作的却并非是轻口向作品，系统非常有讲究且人性化，各可选职业之间平衡性很好，而且难度不低，更像是面向核心用户的作品。若是只想看看各种华丽和擦边 CG，那还是下 CG 或者开金手指比较好哦。





向日葵の教会と長い夏休み

中文译名	向日葵的教会与漫长的暑假	公司	枕	音乐	松本文紀
原画	基 4%、高苗京鈴、硯、狗神煌、SCA-自、籠目				
剧本	J・さいろー、藤倉絢一、紺野アスタ、黒田カイエ、SCA-自				
批评空间中央值	78	Getchu 当月排名	1	发售日	2013 年 3 月 29 日

人气品牌枕头社的完全新作。本次一如既往地启用了多位原画师和剧本写手，基本是各自负责了自己的人物和路线，这角色路线之间的交集比较小，相互之间是通过一种气氛联系起来的。

因为神父的一封家书，身为孤儿的主人公明日叶阳介得知养育自己的教会即将拆毁，因此匆匆忙忙地赶回了故乡。而当他回到由于开发计划要被废弃掉的教会，在那里等待他的是一张张熟悉的脸孔和新邂逅的朋友——本作就是于这样一个有着夏天、海边、教会、向日葵的令人安心的环境中展开的奇妙故事。

作品主题是“亲人的羁绊”，作中登场主要角色都是孤儿，因此如此他们体验的亲人之情才会格外深刻。作品存在官方推荐攻略顺序和剧情锁，建议玩家按照金刚石、ルカ、詠的顺序进行攻略，而雛桜路线则在最后才会开启。而受到玩家好评的主要是后两位角色的路线。詠路线算是全作泣点最高的故事，可以说集约了 J・さいろー这位写手的各种各样煽情技巧。而在詠线之后的注重日常风格的雛桜线则有如清凉剂一般。故事突出氛围描写，并没有什么明显的催泪弹，却以此刻画出了一段感人至深的父女情，让玩家非常自然地眼角湿润，作为全剧的精华绝对好评。



向日葵の教会と長い夏休み



ポケットに恋をつめて

中文译名	恋爱装满口袋	公司	青空ビスケット
原画	宮次とおる，生煮え (SD 原画)	剧本	うたや，北灯ちとせ，伊舞新 (辅助)，藤谷優 (辅助)
音乐	たくまる，kuma		
发售日	2013 年 3 月 15 日	批评空间中央值	72
Getchu 当月排名	21		

从故事内容来说这是一部普通的日常系学园恋爱故事，但从形式上来说却是一款现在非常难得的充满挑战的崭新作品。制作人在访谈中表示他们“尽情做了自己想做的事”，比如使用了一般厂商不敢伸手的动态立绘；在撰写剧本前让 CV 来创造角色，再以此编写剧本，这样提供角色的表现力；为了避免剧情之间的过度关连，使用短篇故事拼接起来描绘学校生活的日常……尽管有些尝试并不能让所有玩家买账，但该作还是给人带来了新鲜感和动力。特别是上面最后一点，使作品形成了类似“采用四格漫画风格的一本完结的轻小说”的崭新阅读感。





流星☆キセキ -SHOOTING PROBE

中文译名	流星☆奇迹	公司	UNiSONSHIFT Accent
原画	織澤明史、くらは、osa、泉水真琴 (SD 原画)		
剧本	長谷川藍	音乐	HuskyRide
发售日	2013 年 3 月 29 日	批评空间中央值	70
Getchu 当月排名	4		

故事中从宇宙掉下一个萝莉形态的宇宙侦察机，主人公为了设计制作火箭将“她”送回宇宙而展开了拼命努力。这是 UNiSONSHIFT 的另一子品牌的 Accent. 的新作。Accent. 以往的作品诸如『Chu×Chu アイドる』系列都是偏重于萌、角色和イチャラブ，剧本几乎可有可无，但本作却一改常态对イチャラブ成分有所抑制，转而想要创造一个“为了追求火箭这一梦想而奋力拼搏的青春物语”，不过剧情和思想表现却并不理想，而且角色路线剧情显得牵强和乏味。好在前面提到的机娘トゥインク刻画得很出色，如果对她有爱，坚持到最后的 True End 或许会感到惊喜哦。

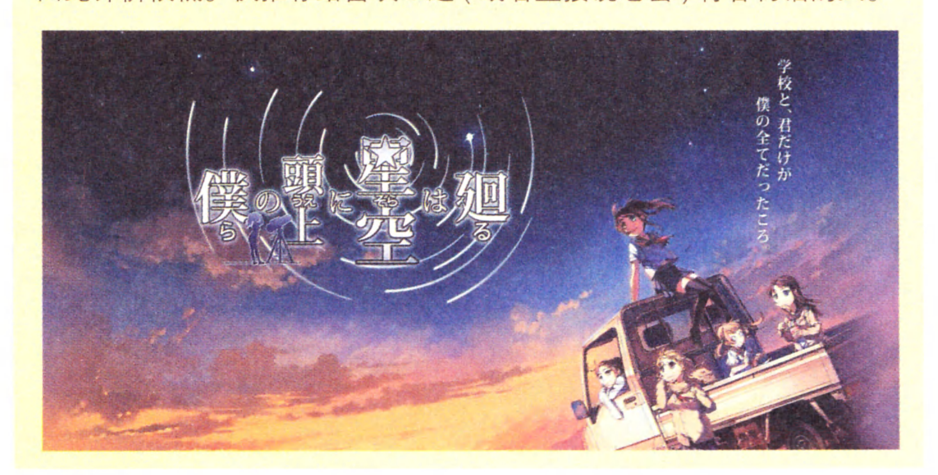




青春 僕らの頭上に星空は廻る

中文译名 在我们的头上星空流转 | 公司 POLARSTAR
原画 木村豊也 | 剧本 神堂劾、騎西ソアラ、cc
音乐 羽鳥風画 | 发售日 2013 年 3 月 29 日
批评空间中央值 60 | Getchu 当月排名 17

以某个学校里全部由外行人组成的天文部为舞台的夏日物语。POLARSTAR 这个新生品牌制作 STAFF 主要是来自已经解散的 TRUMPLE，因此仅从制作水平的角度来说该作品质不低。虽然通过风格独特的原画以及精美的背景上色（上色人员来自 TRUMPLE 所以多多少少能看到深崎暮人的味道）吸引了不少玩家的目光，但剧本却差强人意。号称“青春得让人想死的 ADV”并宣传说是“极具真实感”的故事，但情节安排却过于传统，缺少原创性，再加上游戏流程短，缺乏诚意，因此评价很低。仅推荐给喜欢王道（或者直接说老套）青春物语的人。



传奇 聖エステラ学院の七人の魔女

中文译名 圣以斯帖学院的七个魔女 | 公司 Astronauts
原画 M&M | 剧本 すまっしゅぱんだ，霧島へるん，ヤマガミユウ
音乐 伊福部武史 | 发售日 2013 年 3 月 29 日
批评空间中央值 74 | Getchu 当月排名 3

由知名工口 M&M 氏担任原画，以及工口专精的写手担任剧本的充满妖媚淫靡气氛的学园传奇 ADV。虽然不管从什么角度说都是拔作，但剧本却意外地像模像样，不抵触拔作的玩家大概能体会到更多的乐趣。与其说是学园物，更接近一个在类似孤岛的封闭环境里围绕魔女的存在展开的传奇故事。从作品风格来说很接近 M&M 在アトリエかぐや时代的作品『霧谷伯爵家の六姉妹』，不过剧本安排和神秘气氛却相比起来更有吸引力，而且在故事最后还有一条对故事真相进行解说的 Ture end 路线，这也更能满足玩家对剧本的需求。



科幻 ミライセカイのプラネッタ

中文译名 未来世界的普拉捏塔 | 公司 りぷる
剧本 海乃さち、神代流（辅助）、玉沢円（辅助）、kozakana(辅助）
原画 天鬼とうり | 音乐 Angel Note(BGM) | 发售日 2013 年 3 月 29 日
批评空间中央值 68 | Getchu 当月排名 19

品牌りぷる时隔 3 年的新作。存在于网络上的假想学园都市“普拉涅塔”，大批人在那假想世界里过着丰富的学园生活。而主人公则是类似侦探团的一员，故事描写的则是他们与电子恐怖袭击作斗争的 SF 活剧。世界观设定颇为有趣，但是表现方式却比较平凡，并没有许多玩家期待的高科技风格。对于虚拟世界的描写采取了更接近超能力战斗物的形式（设定上能进入假想世界的都是超能力者）。不过剧情展开上有一定推理或悬疑要素，这也算一个看点，反而想要看卿卿我我甜蜜展开的玩家倒是可能会失望。



传奇 運命が君の親を選ぶ 君の友人は君が選ぶ

中文译名 命运决定双亲 自己决定友人 | 公司 WHITESOFT
原画 月音，T-RAy | 剧本 藤木隻（西連寺十郎、祝十郎）
音乐 I've，藤田淳平，Jumble Records | 发售日 2013 年 3 月 29 日
批评空间中央值 60 | Getchu 当月排名 15

WHITESOFT 新作，更重要的是老牌剧本写手藤木隻久违了 12 年的 solo 作品，但却评价惨淡。从内容上来说是融入了命运、占卜一类超自然元素的传奇物语。舞台被设定在新宿这座大城市正中央的“乡下”，故事则围绕对这片土地进行开发而展开。情节虽然安排得很紧凑，让人感觉好戏不断，但故事本身却四处存在欠妥的部分，而且事件和人物都缺少描写，进入个人线之后更一塌糊涂，留下明显的半成品的印象。因为游戏中介绍的大量关于各种超自然现象的杂学知识非常丰富，甚至给人感觉这部分内容才是正片，对此有兴趣的玩家不妨试试。




4月
花曇
April
卯月

传奇

終奏のオーグメント

中文译名 终奏的次强音　公司 地雷ソフト
原画 雛咲，saxasa　剧本 丸山刚　音乐 丸山刚
批评空间中央值 66　Getchu 当月排名 19　发售日 2013年4月19日

本作为2012年发售的『追奏のオーグメント』的Fandisc。其主要内容包含了本篇三位女主角的后日谈和两位配角的路线，外加少许附赠内容。作为主要卖点的配角路线中，前作的姐姐角色河嶋蓉子由于与死神オーグメント存在重要联系却并未有专门路线而引起了玩家的不满，本次总算有登台的机会。但剧情却又不是跟着原作走，而是关系不大的分支，因此也玩家有些失望，倒是老师角色裾野辺美波更有看点。而另外，在最后的附赠剧情中又讲述了另一对宿主和死神的故事，算是对死神的成因和世界观进行了补完。总的来说，作为FD内容较薄弱但同时也有值得一看的地方。





ツゴウノイイ彼女タチ

中文译名 便利的女友们　公司 D:drive.
原画 ふさたか式部　剧本 leimonZ(礼門Z)，三根崎優介
批评空间中央值 69　Getchu 当月排名 20　发售日 2013年4月26日

这是将D:drive在2012年陆续发售的『ツゴウノイイ彼女』系列三部单女主角作品捆绑在一起，再加上同日发售的短篇『ハーレムエピソード』的合集式的作品。从内容上来看，这系列作品毫无疑问偏拔系的作品，但由于当初官方宣传时，有意识强调了让人联想到国民女友『LOVE PLUS』的部分，很多玩家入手后才发现上当受骗。本作故事基本都是以很便利的炮友关系开始，而最后会让玩家选择是继续炮友还是投入真爱，这与『LOVE PLUS』那种完全的纯爱根本不沾边。不过如果对游走在纯爱和凌辱之间的背德感很感兴趣的话，那么本作倒是不失为一个选择。





LOVELY × CATION2

中文译名 恋爱行动2　公司 暁 WORKS 響 SIDE
原画 唯々月たすく　剧本 insider
音乐 Miyaji　发售日 2013年4月26日
批评空间中央值 80　Getchu 当月排名 2

infomation

发售于2011年的『LOVELY×CATION』续作。当年的前作也是标榜着“真实的恋爱”，通过模仿『LOVE PLUS』获得了人气的作品之一，但如今的第二作已经很大程度摆脱了『LOVE PLUS』的印象。不过，女主角叫出玩家名字，能力状态的增减，道具系统，以及好感度模拟系统这些前作的元素也完全继承了下来。当然，通过DLC和资料片追加剧情和工口的模式也包含在其中。

本作虽然剧本和原画都延续了前作的STAFF，但剧情整体表现却没有达到原作的高度，这让部分老玩家比较失望。但客观评价的话，本作作为萌系角色GAME依然拥有高水准。





つよきす3学期 Full Edition

中文译名 强吻3学期 Full Edition　公司 CandySoft
原画 奏汰　剧本 さかき傘，NOB(辅助)，熊川貴族(辅助)
音乐 TAKAO, 一色由比　发售日 2013年4月26日
批评空间中央值 78　Getchu 当月排名 24

infomation

实在难以想象一部2005年的作品被翻来覆去的折腾，到了七八年后的今天还能推出新作，真该佩服CandySoft的能耐。在之前推出的“3学期”里，作品把这几年扩展出来的女主角全部包含了起来，不过本次的“Full Edition”并没有包含在“3学期”本篇加入的三个妹子，而只是加入了PSP版的新增剧情。本系列每一作都会找人来全部重写剧本算是非常有心的一点，但2学期时启用了一个名叫NOB的无名写手，可以说彻底搞砸了原作的名声，而好在3学期的换上了タカヒロ一手调教出来的さかき傘，品质与2学期有了天壤之别。总的来说，该作作为系列集大成之作，还是值得一试的。





運命予報をお知らせします

恋爱

中文译名 现在播报运命预告 | 公司 ヨナキウグイス
原画 夕霧 | 剧本 ルクル | 发售日 2013年4月26日
音乐 水城新人 | 歌手 Prico(OP曲「君と、二人で」)
批评空间中央值 75 | Getchu当月排名 –

infomation

以新生品牌的处女作来说，这是一款相当大胆的作品。故事简单的说，本作讲述的是由传闻中能够与心上人永远结合的“红线邮件”牵系到一起的男女主人公们，在相互交往的同时逐渐对“真正的恋爱”展开思索和追求的“恋爱物语”。

这样的设定并不算特别，但本作却是完全与一般萌系工口游戏划清界限，利用“反都合主义”和MetaGame元素将对恋爱的讨论进行到底的奇作。主人公会在在故事中先后被三位女主角告白，如果选择接受就会进入对应女主角的结局，而选择拒绝则会继续展开剧情，被拒绝的少女也会继续作为配角出场……经过前三章的拒绝，最终后才能到达第一女主角篝火夏帆的跟前。而在这过程中每个女主角都对恋爱抱有不同的态度，玩家对她们做出选择的同时，也是对恋爱观的一种测试。

对于这样一款认真谈论恋爱的作品，不少玩家将它与数年之前同样是讨论恋爱的作品『こいとれ』相比较，而如果把讲述恋爱方法论的『こいとれ』称作恋爱的科学的话，那么从心理上剖析恋爱形态的本作则可以称为是恋爱的“哲学”。尽管内容上与标题中提到的“命运预报”相去甚远，但却充满了别样的浪漫。



魔導巧殻 ～闇の月女神は導国で詠う～

传奇

中文译名 魔导巧壳～暗之月女神在导国歌唱～ | 公司 エウシュリー
原画 鳩月つみき、やくり、みつき、よしだたくま | 音乐 有限会社クワイア
剧本 平安京、飛行候補生、箱十、福山貴紀 | 发售日 2013年4月26日
批评空间中央值 80 | Getchu当月排名 1

infomation

当今游戏性大军代表品牌E社的一年一度的大作。本次依旧是以幻想世界为舞台的剑与魔法的故事，不过内容更加偏重与国家与国家之间的争斗，颇有打造“史诗巨著”的势头。E社作品几乎必不可少的战斗系统本次是采用了RTS（即时战略）的形式，喜欢纯RPG的玩家或许会感到失望，而且致命的是这RTS还做得并不算让人满意。不过除了战斗之外，以国家的内政和外交为题材的SLG部分则被玩家交口称赞，不知道这算不算无心插柳柳成荫。另外，就E社作品来说，本作剧情也属于相当有可看性的一类。





ひとつ飛ばし恋愛

恋爱

中文译名 二环线上的恋爱 | 公司 ASa project
原画 夕凪セシナ，ぱん太，柊暁生 | 音乐 山下航生，rian
剧本 天都、たにかわたかみ、十全、藤島昼 | 发售日 2013年4月26日
批评空间中央值 76 | Getchu当月排名 3

infomation

名不见经传的ASa project和其招牌写手天都的新作。该品牌在前作『恋爱0キロメートル』中大胆地在萌系GALGAME中给角色加入了大量夸张颜艺，为了搞笑不惜引发角色崩坏的娱乐精神，让它在喜欢轻口向作品的玩家心中占据了一席之地。本作除了继承前作的这些要素之外，正如标题“跳过一步的恋爱”所示，作中攻略女主角全都是妹妹的朋友，姐姐的闺蜜，青梅竹马的好友这样通过最亲密的人间接联系起来的对象。这样的题材非常新颖有趣，而且故事展开必定会需要会牵扯到联系男女主角的中间人，这使得写手天都热闹的搞笑风格能得到有效发挥。

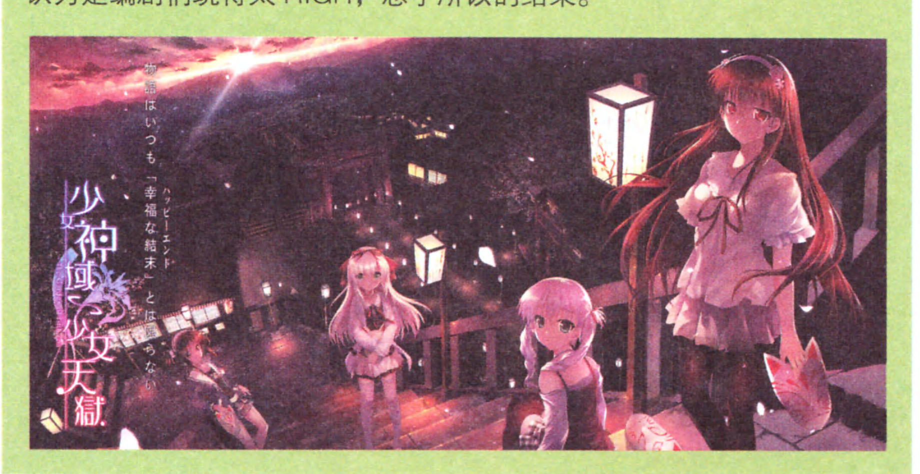




少女神域∽少女天獄 -The Garden of Fifth Zoa-

中文译名 少女神域∽少女天狱 **公司** Lass **原画** よう太、早川ハルイ
音乐 坂本昌一郎 **剧本** LEGIO ん、剣技マナ、獅子雰麗
批评空间中央值 60 **Getchu 当月排名** 7 **发售日** 2013 年 4 月 26 日

曾推出了『3days』和『11eyes』等名作的 Lass 时隔数年的新作，不用说自然是承载了大批粉丝的期待。而从制作层面讲，不论世界观、人设、画面、音乐和系统都拥有高水准，但本作却因为剧本成为年度最强地雷的候补之一……本作并没有延续上面提到的两部代表作的校园传奇战斗题材，虽然是以传奇为背景，融入了各种设定和风土人情，更多偏重解谜路线——可致命的是剧本虽然让人若有所思，但严重缺少描写和说明，故事晦涩难懂，到最后解谜都不成立。编剧放弃解说，把解谜工作完全扔给玩家的作法在现在必然是行不通的。该作的失败被玩家们认为是编剧们玩得太 HIGH，忘乎所以的结果。



NTR

麻呂の患者はガテン系

中文译名 麻吕的患者是建筑系 **公司** elf
原画 坂上海 **剧本** 土天冥海 **音乐** 未来，MaRBiN
批评空间中央值 74 **Getchu 当月排名** – **发售日** 2013 年 4 月 25 日

2011 年的『ボクの彼女はガテン系（以下略）』取得了超乎预想的反响之后，elf 似乎又对 NTR 燃起了热情，并且在 2 年后发售了番外性质的短篇『麻呂の患者はガテン系』。本作主角是一个名叫麻吕的不良医生，elf 不知为什么给他涂了一个今川义元脸，怎么看怎么都是搞笑角色。而作中“受害者”就是前作的女主角綾瀬咲美，她设定上与前作主角也保持着很好的夫妻关系。由于明摆着是 NTR 剧，从前作玩下来的老玩家如果真心愿意玩下去那一定是打心底热爱 NTR 的绅士。本作虽然剧情短显得单薄，但这只不过是一个开始，『麻吕 2』在半年后就发售了，其浓厚的内容很快获得了好评……





ゆめいろアルエット！

中文译名 梦色之云雀 **公司** mana
原画 高苗京鈴 **剧本** 魁 **音乐** 折戸伸治
批评空间中央值 74 **Getchu 当月排名** 21 **发售日** 2013 年 4 月 26 日

为“VisualArt's 20 周年纪念”收尾的作品，曾参与『CLANNAD』的写手魁担任剧本主笔，吸引了不少眼球。本作的主旨是用接近轻小说的叙事风格，描写一个“融入幻想要素”的学园系剧本，以此表现“如梦似幻的学校生活”以及“否定奇迹”的主题。作品整体给人一种怀古的王道气息，从这点上来说倒是很符合纪念作，不过由于过于王道而缺少意外性也是一大问题。另外，故事中各处埋下的伏笔在最后都被一一收回，这点的确做得比较漂亮，但也仅仅是回收而已。展开出乎意料的包袱，留下出乎意料的感动，却没有做到理所当然的进一步深化，也没有给玩家一个满意的结局。





こなかな 2 Konatayori Kanatamade II

中文译名 从此端到彼端 2 **公司** F&C
原画 御奈瀬 **剧本** 木村ころや，久風くおん，古雌ヒロ，ましら
音乐 I've，ARA **发售日** 2013 年 4 月 26 日
批评空间中央值 56 **Getchu 当月排名** 26

infomation

又一颗年度大地雷，不过本作的从一开始就充满了地雷的味道，所以中招的人应该比较少……原因很简单，2003 年由健速大先生撰写的『こなたよりかなたまで』曾让许多玩家都对生死产生了感悟，是一部很有底蕴的作品，可以说对后来的 GALGAME 发展也产生了不小的影响。对于这样一款名作，已经多年专产地雷的 F&C 却毫无征兆的要挖坟出续作，怎么看都像是借用旧作名气最后再骗一把的节奏。虽然主题依然是纯爱和生死观，但毫不客气地说，这款标着“2”的作品只不过是设定相似而已，当作完全无关的作品更有益心理健康。





ラブらブライド

中文译名 恋爱尊严 | 公司 Chuablesoft

原画 武藤此史、鷹乃ゆき（たかのゆき）、まんごープリン（辅助） | 剧本 まり

音乐 磯村カイ、IOSYS（主題歌 & 挿入歌） | 发售日 2013年4月26日

批评空间中央值 65 | Getchu 当月排名 9

infomation

这是招牌画师ぎん太离开后 Chuablesoft 的第一作，同时也是品牌在寻求转变的一作。Chuablesoft 过去的作品几乎都是角色重视型的青春物语，但这款『ラブらブライド』则请到萌系人气画师首次挑战了普通的萌系作。故事内容也再简单不过，主人公因为不小心与大小姐樱乃杜美咲接了吻，对方不得不以"新娘候补的身份"来到他家同居。随后各种妹妹、青梅竹马、女仆等等妹子都陆续加入同居队伍，于是开始了欢乐的后宫生活。面对这样一部没有个性，看起来会是在任何一个萌系厂商推出的凡作，Chuablesoft 原本的 FANS 看自然不入眼，而且就以萌系作的标准来看，论质论量本作都只是中等水平。





ガーディアン☆プレイス ～ドエスな妹と3人の嫁～

中文译名 守护者寓所 | 公司 SkyFish

原画 蔓木鋼音，さえき北都，ひなた睦月，小林ちさと，ヲリ（守护者设定）

剧本 宮村優，素浪人，児玉新一郎 | 音乐 大久保潤，ティームエンタテインメント

批评空间中央值 65 | Getchu 当月排名 11 | 发售日 2013年4月26日

这是一款非常特殊的作品。SkyFish 为庆祝品牌成立7周年，召集了大批以前参与过旗下作品制作的 STAFF，让他们以庆祝为目的创作一款欢乐作品。故事舞台在一个异世界，那里存在着一种名叫"守护者"的类似精灵的存在，而御使这些守护者的人被称为 Master。Master 想要捕获守护者的方法并非扔精灵球，而是给幼女形象的守护者们穿上内裤！故事就是讲述一个渴望成为 Master，而与各种妹子一同修行和搞好感情的作品。好吧，怎么看也不像是正经玩意儿。如果是要达到最初胡闹的目的或是对本作的毒舌妹妹感兴趣，那么倒可以尝试一下。不过剧本本身很短，而且故事开头说明不足，能不能坚持到有乐趣的地方就难说了。





百花繚乱エリクシル

中文译名 百花缭乱的 Elixir | 公司 AXL

原画 瀬之本久史 | 剧本 長谷川藍

音乐 PELVISMUSIC inc. | 发售日 2013年4月26日

批评空间中央值 67 | Getchu 当月排名 5

infomation

AXL 今年的新作，而且又是该品牌非常喜欢的中世纪幻想风格。身为帝国新人巡查管的男主角因为严格执法侵害了贵族阶级的利益，而被发配到乡下地区，故事也就是讲述他在那里与当地的村民（主要是妹子）相互协助共同谋求发展的故事。虽然设定在一个似乎会充满刀光剑影的背景里，但本作却几乎没有过于沉重的展开，因此被称为是"牧歌般的幻想系成功物语"。

本作最特别的大概要数主人公的表现了。他是 AXL 作品里首次出现的彻底的文斗派男主，战斗的方式不是打打杀杀，而是使用计策和谋略，而且最主要是在处理经济问题上有过人之处。此外，他也继承了长谷川蓝式男主角的一贯特点：行事机敏果断，颇有人格魅力。这样一来，男主角既然招人喜欢，那么受到女主角们的追捧也就没什么奇怪的了。

整部作品看下来，无论是共通线还是个人线，都给人以一种四平八稳的感觉。因为剧本长度不是很长，加之恰到好处地掺入了一些笑点，使得游戏不会让人感觉无聊。虽然缺少足够的起伏也是不争的事实，但由于女主角们都很可爱，而且通篇找不到明显的缺陷，玩家们对本作的评价意外地高。



運命予報をお知らせします

恋爱

フォトカノ Kiss

中文译名 写真女友 Kiss　发行 ENTERBRAIN　机种 PSV
制作 Dingo　制作人 杉山一郎　人设 ヤマザキマサハル
剧本 杉山一郎　音乐 岩垂德行　发售日 2013 年 4 月 25 日

曾发售于 PSP 的『写真女友』在 2013 年改头换面以『写真女友 Kiss』为名登陆了 PSV。这款"加强版"除了画面的大幅强化之外，还追加了部分新要素和厚道的"后日谈"。这部作品曾经红极一时『君吻』和『甜咬』类似的游戏系统，属于是同一系列的延伸。

作中碌碌无为的主人公在暑假结束的某天，收到了老爸送给他的单反，没想到这从未接触的玩物，却为他打开了崭新的生活——也就是让他鼓起勇气去拍妹子啦。抛开各种隐藏要素不说，本作总共拥有 6+3 个可攻略角色，而主要的 6 个角色都还拥有 Love 和 Happy 两种路线，内容可以说相当丰富。而且值得一提的是，部分路线里展现出的古典风格的青春恋爱故事，是制作人杉山一郎多年以来一贯的坚持，十分挺值得品味。PSV 版里追加的"后日谈"的初衷是与妹子享受甜蜜的情侣生活，内容相当丰富，由于收集元素很多，耐玩度也拔群。

而作为噱头的拍照系统，在游戏中相当于与妹子的调情手段，这部分在经过 PSV 版的强化后，可玩性和观赏性都提高了不少，好感度高了后随意让妹子在面前摆出各种姿势的感觉还是很好的。不过由于本作画面是 3D 的，人物建模也并不算十分精细（不要拿一路性比啦），所以很多玩家都不愿意接受。不过平心而论人物动起来的画面还是能看的，至于粗糙的背景和偶尔出现的锯齿嘛，习惯之后就好啦～



恋爱

さくらさくら FESTIVAL!

中文译名 樱花樱花狂欢节　公司 ハイクオソフ
原画 木谷椎、カスカベアキラ、緋賀ゆかり　音乐 響那良
剧本 たとむ，Keikei　发售日 2013 年 4 月 26 日
批评空间中央值 67　Getchu 当月排名 5　infomation

作为跳票之王『さくらさくら』的 FANDISC，『さくらさくら FESTIVAL!』也在经过数年时间的跳票才终于上市。值得注意的是本作并非一般后日谈性质的内容，而是一个新的故事，原作中第一男主角稻叶徹直到最后都没有决定从两位女主中选择谁，并一直拖到了学园祭，两位妹子都决心不放过这次机会，设好了陷阱……除了在医院遇到的新配角神秘少女之外，基本上可以看作是经典三角恋爱的重演。尽管由于是低价游戏，剧情比较短，但故事依然趣味横生，笑料满地，如果喜欢原作气氛的话这款 FD 倒还不错，但若是想看和妹子过甜蜜生活的内容可能就会失望了。



科幻

STEINS;GATE 線形拘束のフェノグラム

中文译名 命运石之门 线性拘束的树状图　公司 5pb
音乐 阿保刚　人设 Huke　机种 PS3/XBOX360
剧本 打越钢太郎、林直孝、安本亨、坂本正吾、新井辉、下倉バイオ等
批评空间中央值 80　Getchu 当月排名 –　发售日 2013 年 4 月 25 日

早已红头半边天的『STEINS;GATE』想必应该不用再多介绍。本次作为番外篇发售的这款『线性拘束的树状图』与之前『比翼恋理的达令』不同，不再以搞笑和角色卖萌为主，而是安排了一个个严肃而值得品味的短篇故事。当然本作最大的噱头还是一口气找来了大批写手，其中甚至还包括打越钢太郎这样的旧爱，完全足以勾起玩家的好奇心。作中收录的故事包括不同世界线的故事和用不同角色的视点来看待原作的故事，内容还算丰富。不过由于这批写手的水平参差不齐，作中不同篇章之间的感受差别也相当大。本作对原作剧情有很多补完，FANS 有条件的话还是推荐去尝试一下。




5
月
若葉
May
皐月

科幻 マブラヴ オルタネイティヴ トータル・イクリプス

中文译名 你所期望真爱 星之全蚀 | 机种 PS3/XBOX360
公司 5pb./age | 人设 / 原画 唯々月たすく / 宮田蒼
剧本 吉宗鋼紀 | 发售日 2013 年 5 月 16 日
批评空间中央值 77 | Getchu 当月排名 –

infomation

看样是打算靠『マブラヴ』系列吃一辈子的 Age 总算是在 2012 年将外传小说之一的『トータル・イクリプス』推上了表舞台。而相对于那制作得惨不忍睹的 TV 动画，FANS 的目光自然更多集中在了于 2013 年中发售的新作游戏之上。这部『マブラヴ』系列的新作游戏，前半就是动画剧情的重录，而后半则是原作小说都还没有写到的部分，属于原创剧情。仅从剧情和展开来看，虽然算不上太出色，但足以让系列老 FANS 津津乐道。而人设和画面看起来虽然很精美，但制作也有相当坑爹的地方——比如战术机的 3D 战斗场面直接用了动画版里的画面什么的……



魔法 D.C.III R ～ダ・カーポ III アール～ X-rated

中文译名 初音岛 III R | 公司 CIRCUS | 音乐 猫野こめっと
原画 たにはらなつき、鷹乃ゆき、姫神どろっぷ
剧本 たけうちこうた，望月 JET，愛羽，雨野智晴
批评空间中央值 77 | Getchu 当月排名 3 | 发售日 2013 年 5 月 24 日

全年龄版发售一年之后，『D.C.III』终于发售了追加 18X 要素版本，各位非工口不出手的绅士们可以下手了。而除了单纯的各位女主角的推倒戏之外，理所当然地还追加了部分新 CG，原版里被强行砍掉的『桜風のアルティメット』部分（即风见鸡篇主人公与立夏从邂逅到熟识的过程）也被装了回来，最后还为担任解谜重任而没有太多发挥机会的葵安排了单独的路线。按理说新增的内容也不算少了，但考虑到以前 CIRCUS 每次的增强版都会追加半数以上的攻略对象，而且作中确实也还有多位有升格可能性的妹子，所以难免不让人觉得 CIRCUS 还故意留了一手……



历史 ChuSinGura46+1 -忠臣蔵 46+1-

中文译名 忠臣蔵 46+1 | 公司 Inre | 原画 ぬい | 剧本 葉山こよーて
音乐 井原恒平 | 发售日 2013 年 5 月 31 日
批评空间中央值 87 | Getchu 当月排名 8

infomation

作为由一家刚刚建立的新品牌 Inre 发售的处女作，却在数天之内就被大批玩家盖棺定论为本年度前三，『忠臣蔵 46+1』绝对要算是业界的一个特例。该作原本是由同人社团れいんどっぐ制作的三部系列作品，在决定将之商业化之后社团代表才建立了 Inre，并经过一年时间的漫长的制作，才最终将它推进了更多玩家的视野。这款完整版『忠臣蔵 46+1』中除了三部同人也已发布的部分外，还加入两个新的篇章，整个游戏内容十分丰富。

剧情简单来说，就是现代的高中生穿越回元禄年间，参与到历史上的忠臣蔵的故事中去与女体化的各派武士并肩作战或相互厮杀的故事。主人公在多次轮回，经历了多种不同的悲剧之后将故事导向一个理想结局。将武士道精神作为重要元素的本作，不仅是一部充满日本本土文化特征的作品，同时也是一部将爱恨与历史考据揉合在一起的良作。在各类伏线的铺垫、剧情的转折、主人公的代入等方面的优秀表现，皆能看出制作者投入了大量的心血和努力。在 GALGAME 中有着如此良好表现的作品可谓是近年来都少有的，被称为杰作也并不为过。





魔法 Magical Charming!

中文译名 魔法学园！ 公司 Lump of Sugar 原画 榴枝りこ
剧本 てつじん，しげた，二葉つばさ，冬茜トム 音乐 大川茂伸
发售日 2013年5月31日
批评空间中央值 80 Getchu 当月排名 4

infomation

多年以来，方糖社的作品评价一直不上不下，似乎已经打算靠着两位招牌画师在纯卖萌路线上走到底了。没想到这款『Magical Charming!』竟然在保持了原本架势的同时，体现出了求新求变的意志。

虽然外表看起来像是普通萌系的魔法学园物，但一接触作品就能感受到制作者们为了不让作品沦为平凡的大路货而下了各种各样的功夫。首当其冲的就是クロノカード系统。游戏中获得的各种道具、与女主角们留下的各种回忆都会以卡片的形式被记录和保存下来，在游戏中"邀请约会"、"牵手"甚至"聊起某个话题"这样细微的举动都需要通过获得相应的卡片才能实现。由于有这一系统的存在，故事的发展变得非常有变数和开放性，甚至还能引发出各种有趣的BAD END。

此外必须通过卡片达成严格的条件才能进入的Ture End也是拔高游戏评价的主因。在其中会对故事出现的各种谜题进行解说，也需要玩家自己参与进去，一瞬间让作品变为了一款颇有讲究的推理解谜游戏。而最让人惊讶的是，这Ture End竟然与游戏发售前官方公开的那个据说"故事单独创作，与本篇无关"的体验版联系了起来，那种恍然大悟的感觉实在是妙不可言。



传奇 神曲奏界ポリフォニカ F

中文译名 神曲奏界F 音乐 琉姬アルナ（主题歌·BGM）
公司 ocelot 原画 神奈月昇 剧本 榊一郎
发售日 2013年5月24日

infomation

从2007年开始发迹，经过动画、漫画、小说等多种形式展开，游戏也发售了大量版本的『神曲奏界ポリフォニカ』虽然一直算不上很火，但也始终拥有固定的FANS群体。该系列终于在2013年5月推出了游戏正作的最终章，刊行中的轻小说也在一个月后发售了最终卷，这标志着一个系列作品的完结。『神曲奏界ポリフォニカ F』从实质上来说也就是对故事进行收尾的部分，没有接触过该系列的玩家必然看不明白。不过在本作的Perfect edition中还包含了从初代至今所有正传作品，一直对本系列持观望态度的玩家，也可以借此机会走进『神曲奏界』的世界。



伪娘 女装海峡

中文译名 女装海峡 公司 脳内彼女 原画 あおぎりぺんた
剧本 西田一，芳井一 发售日 2013年5月31日
批评空间中央值 74 Getchu 当月排名 21

infomation

大名鼎鼎的『女装山脉』的正统续作，"女主角"依然全都是伪娘。由于舞台从山中还算有点人的小村落换到一个无人的封闭孤岛，故事展开方式有很大不同，而且不管设定还是剧情都有所加强。对于接触过前作想来体验本作的玩家来说，有一点需要注意：相对于前作只是给妹子加个把就称作伪娘不同，本作的伪娘们骨子里还是有一些男性特征的，而作品讲述的故事仿佛就像是要让玩家接受这种"男性"一样，充满了可怕的魔性（真的）。另外，让男生怀孕这种结局，虽然在腐女眼里看来简直见怪不怪，但对咱们来说还是……嗯，很有冲击力的。



物语 レミニセンス

中文译名	回想录	公司	てぃ～ぐる	原画	トモセシュンサク
剧本	衣笠彰梧	音乐	Barbarian On The Groove		
批评空间中央值	78	Getchu 当月排名	2	发售日	2013年5月31日

如果独立新作不太好卖，那咱们就给加点联系当系列作卖呗？什么？怕有联系不太好写？那设定个很多很多年后就没人在意啦——在这种思想影响下，被称为是『晓之护卫』正统后续作品的、由原班人马打造的『レミニセンス』诞生了。

继承了『晓之护卫』中类似两个不同体制地区相互对抗的背景，本作中地上世界毁灭，人类转入了地下避难所生活，故事的舞台“希望市”与“梦想市”恰好是两座相邻不远的地下避难都市。主人公作为协调官不断处理在两座城市之间的各种政治经济乃至文化的问题，并最终在同伴的支持下走向被政府隐藏的真相。作品整体风格与『晓护』第三部『终末论』相似，整体走严肃路线，过程精彩纷呈。而对于老玩家来说『晓护』的主人公海斗披着马甲上阵，以及其女儿绊作为最终路线可攻略的事实则更让人激动吧。

剧本作者衣笠在『晓护』系列中被诟病的起承转接中转描写较差的软肋也在本作中有了相当程度的改进。而剧本虽长，衣笠却依旧没忘记自己的老本：本作中在结尾处留下的悬念以及伏线依旧多得令人发指……这不，本作的 Fandisc『レミニセンス Re:Collect』再过不久就要发售啦。





传奇 シロガネオトメ

中文译名	白金乙女	公司	MANATSU_8	原画	神谷ともえ
剧本	桃坂あきら	音乐	Angel Note , SENTIVE		
批评空间中央值	69	Getchu 当月排名	-	发售日	2013年5月31日

之前也推出过两部包含了“倒错性”作品的 MANATSU_8 又带来了一个奇怪的作品。故事的男主角麻嶺夕希其实身体是女性，内在是男性，而第一女主角羽灰翼则正相反，内在是女性但身体却是男性（剧情最终会得知两人幼年时发生了性转换）。这种似乎史无前例的作品在 5 月众多强敌中吸引了部分玩家的视线。百合与伪娘交杂在一起的恋爱发展的确别有风味，不过本作故事重点却并不在这方面，而是在于包含了巫女和退魔元素的传奇故事。当然，说是传奇但作中不管战斗还是什么都毫无紧张感，完全是一部重视娱乐性的作品。



学园 お嬢様はご機嫌ナナメ

中文译名	大小姐心情不好	公司	ensemble	原画	武藤此史
剧本	保住圭，簾太	音乐	ミリオンバンブー		
批评空间中央值	78	Getchu 当月排名	5	发售日	2013年5月24日

这是 ensemble 在女装潜入作之外首次获得好评的作品。当然，内容依然是一贯的大小姐题材，而主人公则是伺候大小姐的管家。本作的最大特色便是七海和詩綾两位大小姐与主人公的妹妹花这三人所在的“财阀路线”里大量运用了经济学捏他，各位角色和财阀之间通过股票、买卖等经济手段展开的“没有实体”的战斗充满了趣味性。而另两位角色音羽和透夏则是与财阀路线的严肃话题完全无关的“偶像路线”，属于普通的萌系内容，所以受到不少玩家的唾弃，但平心而论，若单独评价这部分，不论人物还是故事也都并非那么糟糕。



恋爱 ゆめこい ～夢見る魔法少女と恋の呪文～

中文译名	梦恋 ~ 做梦的魔法少女和恋的咒文 ~	公司	Parasol
原画	ちこたむ，稲垣みいこ，ひなたもも	音乐	solfa
剧本	田中タクヤ，ナツメアラシ，平野ねむる	发售日	2013 年 5 月 31 日
批评空间中央值	71	Getchu 当月排名	12

infomation

不管什么题材都能制作成萌系凡作的 Parasol，本次也不负众望地带来了一款平凡的魔法少女题材的萌系作。不过要说这部『梦恋』"平凡"，其实还和普通魔法少女作品有些不一样。因为作中既没有敌人、没有怪物、也没有魔女、更不会断头，可以说连战斗都几乎不存在。故事是以"为了从魔法学园毕业而寻找一个目的"为话题，因此世界观和剧情都非常太平，不但使用魔法的场景很少（由于设定上使用了魔法就会发情，所以其次数可以约等于啪啪啪的次数了），而且每条路线都并没有太大起伏，是一部以日常交流为主要内容的作品。





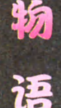
恋爱 執事が姫を選ぶとき

中文译名	管家选择公主之时	公司	PeasSoft
原画	あんころもち，さとーさとる		
剧本	望月 JET，神野マサキ	发售日	2013 年 5 月 24 日
批评空间中央值	71	Getchu 当月排名	9

infomation

萌系品牌 PeasSoft 以大小姐学园为背景的新作。主人公作为管家学科的特召生进入这所学校，与被称为"五大蔷薇姬"的超富豪大小姐们邂逅。而后受到几位大小姐中意的主人公则会通过自己的选择来决定自己侍奉的大小姐。除了贵族学校这个环境之外，本作的卖点更在于这些看起来冠冕堂皇的大小姐们都有 SM 性癖！而且是 S 和 M 分明，也就是说，玩家可以根据自己想攻还是想受来选择对应的大小姐。坦白的说剧情没有什么谈的，但由于各个大小姐的性格都很好，也不存在特别让人烦躁的角色，所以游戏过程比较舒适。





物语 グリザイアの楽園 -LE EDEN DE LA GRISAIA-

中文译名	灰色的乐园	公司	Frontwing
原画	フミオ、渡辺明夫		
剧本	桑島由一、藤崎竜太、かづや、鳴海瑛二（辅助）		
音乐	松本文紀、Elements Garden、ピクセルビー		
批评空间中央值	80	Getchu 当月排名	1
发售日	2013年5月24日		

历时两年多，Frontwing 花费了极大精力的"灰色"三部曲终于顺利完结，想必也让不少玩家悬在心中的石头着了地。从作品的关注度和影响力来说，该系列在近几年已经超越了 Frontwing 以前的招牌"魔界天使"系列成为公司的新看板。

作为完结篇，『乐园』讲述的是五位少女在雄二姐姐一姬的协助下救出被政府关押的雄二；而雄二则为了跟自己的过去做个了断而前往了总 BOSS 的老巢。游戏时间长达 15 到 20 小时，就单线故事来说可谓不短，其间情节发展行如流水十分流畅，大小高潮的设置也很有讲究，如果一口气通下来，更能带来一气呵成的爽快感；各位少女都有各自显示魅力的机会，而在前两作让玩家十分怨念的姐姐一姬也有十足的戏份，这无疑也是加分的要素。

但经过了『果实』的起步和『迷宫』的过渡，"灰色"系列整个故事基本已经定型，剩下的『乐园』只剩下"收尾"这一部分并没有太多可以发挥的空间，而情节的大致走向也已在大家的预料之中（虽然结局有点神棍）。这些原因便使得『乐园』成为一款回应了玩家的期待、恰如其分的、不砸招牌的续作，不过也止步于此。



奇幻

月あかりランチ OZ sings, The last fairy tale.

中文译名	月光午餐	音乐	OdiakeS，羽鳥風画，難波研
公司	EX-ONE	剧本	サイトウケンジ，代瀬涼，深山ユーキ
原画	高階@聖人	发售日	2013年5月31日
批评空间中央值	78	Getchu 当月排名	15

infomation

以中坚剧本写手サイトウケンジ为中心建立的独立品牌 EX-ONE，在 2013 年推出的这部作品拥有非常奇特的世界观。在一个封闭的只有黑夜的学园醒来的必须以教师身份让四位来自不同世界的少女从学园毕业，他才能回到自己的世界。作品看点之一，是性格、思想、价值观都全然不同的四位女主角，每条路线中主人公的对应方式也各不相同。第二，最终解放的アキ路线会大幅回收伏笔、解说世界观，并在感动中为故事画下句号，这个过程对于走过了前面几个路线的玩家来说十分精彩。总的来说，剧情本身比较平淡，精妙之处还在于剧本的构成和氛围。





恋爱

らぶおぶ恋愛皇帝 of LOVE!

中文译名	爱之恋爱皇帝之爱！	公司	HARUKAZE
原画	歪、大空樹、むちゃ	剧本	はと
发售日	2013年5月31日		
批评空间中央值	74	Getchu 当月排名	7

infomation

一句话概括：在巨大的学园这一舞台上以支持率达到 99.99% 的学生会会长为首的个性强烈的女主角们之间展开的争夺平凡男主角的欢乐故事。女主角都是十分积极的强势妹子，能够平然做出当着全校学生告白，突然间就扔出结婚申请，公然做出恋爱宣言……毫无疑问，本作是一个彻头彻尾的バカゲー（即卖蠢游戏），不要期待正经的剧情，以看热闹为目的对待本作的话，说不定会有十分爽快的感受。另外不得不提本作人物语言非常乱来，经常在对话中冷不丁扔出莫名其妙的语言以达到各种无厘头式的诙谐效果，而且意外地有中毒性哦。



物语

待雪の花 ～ snow drop ～

中文译名	待雪之花	公司	Nostalabel
原画	緒方剛志（ぽうのうと）	音乐	SYUN
剧本	八雲意宇、天崎カケル(辅助)、中森南文里(辅助)、芳井一(辅助)、haruka(辅助)		
批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	–
发售日	2013年5月31日		

Nostalabel 是老牌插画师绪方刚志在推特上公开召集员工，为了“再好好干一把”而设立的新品牌。而这款处女作，不管从深沉而浓厚的上色风格，还是剧本沉重而缺少救赎的展开，都让人联想到旧时代优秀的种种名作。这是一个哥哥与身患重病即将逝去的妹妹的悲恋物语。各条路线不管主人公做出怎样的选择，妹妹最终都无法摆脱死亡的命运。Snow drop，待雪草，花语为“希望”，本作每条路线里都有淡淡的希望，但灰色的故事中希望常常被皑皑白雪所掩盖，让人只能在窒息的空气中静静等待遥远的春日到来。





恋爱

恋しよっ？

中文译名	让我们恋爱嘛?	公司	とりぷる・すれっと
原画	夏桜、ツカモリシュウジ(辅助)	剧本	北川晴，Hatsu
音乐	松本慎一郎(M.U.T.S.MusicStudio)、五十嵐芳樹		
批评空间中央值	75	Getchu 当月排名	17
发售日	2013年5月24日		

为了应对日益严重的少子化现象，政府出台了推崇学生恋爱的政策。而故事的舞台菊理学院就是这项政策的示范学校，而为了治好主人公对恋爱的冷无缺，父母强行将他扔进了这所不恋爱就要受罚的学校。一看便知是非常标准的黄游式的世界观，不过故事却正儿八经地描写了一群不懂、不想、不敢恋爱的少男少女们，逐渐相互了解并相互恋爱的故事，这其中主笔北川晴的功劳应该不小。而作为一款标准的角色系作品，各种萌、各种温馨、各种甜蜜都是少不了的，但若要期待什么曲折离奇感人肺腑的展开，那还得请您另寻他处。




6月 June
鈴蘭
水無月

后宫 デート・ア・ライブ 凛祢ユートピア

暂译	约会大作战 凛祢乌托邦	公司	コンパイルハート
机种	PS3	原作	橘公司
音乐	つなこ	发售日	2013 年 6 月 27 日
批评空间中央值	74	Getchu 当月排名	–

由轻小说原作『约会大作战』"改编"的文字 AVG。原作者橘公司担任剧本监修，官方表示剧情讲述的是在本篇 4 卷和 5 卷之间发生的故事，但实际上将游戏看成单独作品也并无大碍。游戏中玩家扮演的主人公士道一开始就会察觉世界有些不对劲但却不知原因，然后开始了跟各位原作女主角在一起的闹剧。游戏就是在与妹子们的约会事件和日常事件中交替进行，途中会出现各种诡异的事件，妹子们则会解放能力开始战斗。不过在那过程中主人公不能选择妄自接近真相，否则会突然 GAME OVER，因为游戏要求必须在攻略完所有女主角，最后在原创角色凛祢的路线才能得知世界的真相。

本作可攻略角色为十香、折纸、四糸乃、狂三、琴里，难能可贵的是游戏中她们的形象与原作几乎没有什么差别（或许这就是原作者监修的作用）。而且让人意外地是，剧本结构竟然采用了 LOOP 形式，故事本身也算意外有趣。只不过本作的发生的事最后会被当作"梦境"一般处理掉，虽然这样才能与原作衔接，不过还是会让人产生一点不爽的感觉吧。

总的来说喜欢原作的玩家不妨试试。另外，该系列第二款作品已经定于 2014 年 6 月 26 日发售。





迷宫 BUNNYBLACK3

中文译名	黑兔战士 3	公司	ソフトハウスキャラ
原画	紅村かる	剧本	内藤騎之介
音乐	——	发售日	2013 年 6 月 21 日
批评空间中央值	71	Getchu 当月排名	4

作为老牌游戏厂商ソフトハウスキャラ的首个系列作，重视游戏性『BUNNYBLACK』的在玩家中间一直拥有不错的人气。本次最新作依然是以 3D 迷宫 RPG 为主要内容，顺带还加上了建设城镇的 SLG，可以说游戏内容变得更加丰富了。不过以前的缺点——迷宫探索的作业感和缺乏多周目游戏元素，在本次却依旧没有改善，而且剧本也还是负责该系列的内藤騎之介，他一向不把故事当回事的风格对本系列发展也不算是什么好事，而各种啪啪啪也只是当做冒险和工作间隙的"奖励"，并没有什么实际意义。可以说本作仅能推荐给适应前几作内容的玩家。





奇幻 どらぺこ！～おねだりドラゴンとおっぱい勇者～

中文译名	平胸神龙传！～撒娇神龙与巨胸勇者～	公司	ALICE SOFT
原画	八重樫南	剧本	イマーム、よーいちろー、ヨイドレ・ドラゴン
音乐	——	发售日	2013 年 6 月 28 日
批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	6

Alicesoft 的这款作品早在 2010 年就已经发表过，但直到今年才正式发售。作品卖点之一便是近几年以『闪乱神乐』系列人设一炮走红的画师八重樫南，他萌度和肉感兼具画风想必是吸引了不少慕名而来的玩家。虽然官方表示这是一款 Alicesoft 久违的"纯文字 AVG"，但实际上游戏中还是带有少量游戏元素。故事表面上是剑与魔法的幻想世界，但随着故事的发展才会逐渐了解到各种非常深厚的设定，只不过剧情并没有对这点好好利用。本作本质上是一部娱乐性很强的作品，人物之间的对话充满了各种致敬、捏他和笑料，让人捧腹不已。





君と彼女と彼女の恋。

中文译名	他和她与她的恋爱。	公司	NitroPlus
原画	津路参汰	剧本	下倉バイオ
音乐	Swinging Popsicle	发售日	2013 年 6 月 28 日
批评空间中央值	81	Getchu 当月排名	10

infomation

不管从哪个角度来看，这都是一部非常奇特作品，奇特到让人难以判定它是否算是 GALGAME，其“绝对能超出你想象”的展开使它成为年度最火热的作品之一。表面上，这是男主角与学园偶像和电波系少女之间的三角恋爱，实则是下仓バイオ向 GALGAME 玩家发出的一次挑战。当你与一个女主角立下誓言、迎来了美好的 ED、开始对推倒第二个女主角摩拳擦掌的时候，“故事”才刚刚开始。

作业回收 CG 差分，肆意存档选择再读档以及依赖攻略与 Skip 剧情，全角色、ED 制霸……等等在多年的游戏经历中习以为常，甚至已经成为一种麻木操作的行为，在本作中都会被为了让你回心转意而几近发狂的女主角见招拆招般的一一禁止。这种仿佛角色与玩家互动的展开，为作品带来的前所未有的新鲜感。尽管这一切都是游戏脚本的安排，但要想写出能将玩家玩弄于股掌之间的脚本，还需要脚本家对 GALGAME，对玩家的习惯了如指掌，才能预测出玩家的下一步行动并安排对策……不得不承认下仓用心极深。

抛开这些婊与被婊的问题，这款作品经过超常的展开摆出了一个这样的问题：面对日益量产化的游戏女主角，玩家真的能够爱上她们吗？当然，下仓并不能回答这个问题，玩家们也不能，但这款作品却给了让人思考这样一个无解问题的契机。





なつくもゆるる

中文译名	夏日云悠悠	公司	すみっこソフト
原画	笹井さじ、イチリ (SD 原画)	剧本	渡辺僚一
音乐	SHIM(TGZ SOUNDs)(BGM)	发售日	2013 年 6 月 28 日
批评空间中央值	80	Getchu 当月排名	11

infomation

すみっこソフト和新锐写手渡辺僚一的第二部披着后宫恋爱剧外皮的 SF 题材“大作”。相比前作非常新奇的理论和涉及高次元空间以及生物学上的大胆设想，本次选择了比较主流的理论作为切入点。官方自己也表示本作与前作有不少相似的地方，比如在故事展开方式上就是前期日常部分大量黄段子和后期用深奥的 SF 用语做世界观和理论解说。必须要对这两种元素都不抵触的玩家才能充分乐在其中。如果仅仅因为看着某个女主角顺眼的话不宜轻易尝试，这其实也就是本作和一般量产型角色 GAME 的明确区别。





BRAVA!!

中文暂译	女优万岁！	公司	Sweet light
原画	AKINOKO.、さるか (SD 原画)	剧本	太田憂、吉藤誉将
音乐	樋口秀樹	发售日	2013 年 6 月 28 日
批评空间中央值	78	Getchu 当月排名	23

infomation

Sweet light 今年的第二作。本次故事是讲述主人公等人为了振兴萧条的剧院而发奋努力的故事。正如标题并非泛用的“BRAVO”而使用了对女性专用的“BRAVA”，本作将对女主角的刻画放在首位，为了表现妹子们的可爱和内心世界，写手和画师都倾尽了全力。而与此同时，因不同目的聚集到一起的少年少女们在通过戏剧一步步解决问题和振兴剧场的过程中还展现出了富有人情味的成长物语。要说美中不足：一是尽管把戏剧作为话题，但本作在这方面却并没有太多研究；二是“回想”多到让玩家建议削减一点来增加日常场景的地步……



恋爱

フレラバ ～Friend to Lover～

中文译名 朋友恋人
公司 SMEE
原画 ひなたもも、REI、あめとゆき
剧本 木村ころや、早瀬ゆう、松倉慎二、柊晴空
音乐 Angel Note
发售日 2013 年 6 月 28 日
批评空间中央值 80
Getchu 当月排名 1

infomation

イチャラブ特化品牌 SMEE。自从该品牌确立了自己的风格之后，势头已经快要盖过资历更老的姐妹品牌 HOOKSOFT 了。这足以证明制作 STAFF 在イチャラブ方面的造诣之深，以及イチャラブ题材才是当今业界王道的现实。

本作的故事简单明快，就是把妹。不过与一般 Galgame 里的倒贴女主 + 缩卵男的标准配置不同，SMEE 在本作打的是男方主动追求牌。正如游戏副标题所示，男主角需要在一个学期的时间内通过与女主角们的日常交谈和互动掳获芳心，达成从朋友（Friend）到恋人（Lover）目标。游戏中可攻略的女主角有四个，除去有点像隐藏角色的沢渡岬学姐外都是男主角的同班同学。四个女主角性格各异，埋藏在心底的问题也完全不同，如何通过三寸不烂之舌打开她们的心扉解开心结，就要看男主角（玩家）的本事了。

本作除了通常固定事件之外，安排了一种搭话事件。男主角每天有两次机会与女主角单独谈话来增进好感，但话题是需要玩家自己选择的，选对了当然是好感大增，但选错了就要被翻白眼了……而且随着好感度的上升，可选话题的数量和内容都会有变化。虽然这让 S/L 需求增多，但观察妹子们对不同选择的反应也是一大乐趣。



中二

幻創のイデア ～Oratorio Phantasm Historia～

中文暂译 幻创的伊迪亚
公司 3rdEye
原画 榊 MAKI、蒔田真記
剧本 四万十川清流、不死鳥
音乐 まもも
发售日 2013 年 6 月 28 日
批评空间中央值 80
Getchu 当月排名 13

infomation

中二作专精品牌 3rdEye 的第三作，题材依然是中二味道浓厚的战斗传奇 AVG。不过如果有接触过他们前两部作品，就能明显感觉到各方面都在踏踏实实地进步着。针对前作的不足，本作世界观变得更为宏大而有讲究，情节叙述也变得更加容易消化，而且还采用了双主角的设置让玩家从不同视角来观察故事。此外，剧本的爆发力，叙述诡计等方面也可圈可点，总的来说离公司的口号“幻想 + 帅气≠中二”更近了一步。另一方面，由于两位主角性格和立场都不同，与妹子之间的日常交流也颇为有趣。总之，虽然存在一些问题点，但品牌和写手的成长让人能放心地期待下部作品。



科幻

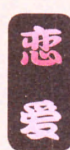
双子座のパラドクス

中文暂译 双子座的悖论
公司 コットンソフト
原画 司ゆうき、ミヨルノユメキ
剧本 海富一、狩野伊太朗、御蔭はるか、池波智香
音乐 Ebi、SENTIVE、bassy、project lights
发售日 2013 年 6 月 28 日
批评空间中央值 76
Getchu 当月排名 17

infomation

コットンソフト在前作『双子座のパラドクス』之后接连推出了第二部严肃系的作品。主要讲述的是陷入异世界的学生们通过超能力为了解决事件和追查真相而奋斗的故事。主人公是一对双胞胎兄弟，两人从一开始就被设置在不同的环境里，以他们为中心两组角色并行展开故事。而兄弟之间能够发挥类似“双子同时性”的能力，相互产生互动。本作虽然投入了大量 SF 元素，但并未像『なつくもゆるる』那样把解说当成重头戏，作中运用的理论可能也会让高玩们不满，但编剧们设计的叙述诡计却十分精彩，而且难能可贵的是最后收尾并不马虎。顺便一说，从猫猫时代“继承”下来的放尿场景在本次简直丧心病狂……





Berry's

中文暂译	果莓餐厅	公司	Sphere	剧本	太刀風雪路,朝倉誠理
原画	鈴平ひろ、七尾奈留、きみづか葵、橋本タカシ、九尾、ぴめこ、源之助、トメ太、木野薫、蓮見江蘭	音乐	安瀬聖、Peak A Soul+		
发售日	2013年6月28日	批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	2

久违的饮食店题材，集结了大量知名画师，制服有三种类可选……这些元素无疑让人联想到饮食店题材的鼻祖『Piaキャロットへようこそ!!』，而且充满了各种地雷的气息。但是实际上游戏内容却意外踏实，作为一般角色 GAME 来说并没有太大缺陷。『Berry's』最初是铃平广和桥本タカシ在 C70 上发售一本同人志，C71 推出了以之为蓝本的同人游戏，后来也接连发售了各种周边。Sphere 是如何想到将这款老作品商业化的我们不得而知，不过现在看这一步棋无疑是成功的。本作配角非常多，而且好几位大牌画师都只是负责了配角，明显感觉是在为 FANDISC 或者完全版蓄力。





せんすいぶ!

中文暂译	战水部!	公司	Escu:de
原画	光姫満太郎，ここのか，〆鯖コハダ	剧本	咲人
音乐	TOY	发售日	2013年6月28日
批评空间中央值	75	Getchu 当月排名	22

从这类似“萝球部”、“轻音部”的名称即可看出，这是一部以社团活动为主题的作品。只不过战水部这名称实在有些莫名。战水是故事中原创的一种水上竞赛，要求女生骑在超小鱼雷型潜水艇上与队友组队展开作战。曾经以游戏原创性著称的 Escu:de，本次也并没有制作普通的文字 AVG，而是在游戏中设计了需要玩家操作的“战水比赛 SLG”，不过大多数玩家都对这系统做出了差评。由于是运动部，登场的角色几乎都是热血型运动健将，共通线剧情也非常有热血少年漫画的风味，看起来颇有快感，但过于随意和短暂的个人路线却破坏了整体的构成。



奇幻

神咒神威神楽 曙之光

中文译名	神咒神威神乐 曙之光	公司	light
原画	Gユウスケ	剧本	正田崇
音乐	与猶啓至		
批评空间中央值	85	发售日	2013 年 6 月 28 日

infomation

4 月份发售于 PSV 的同名作品的逆移植。原作是 light 社招牌写手正田崇在 2011 年的名作，与『Dies irae』系列关系紧密……倒不如说，因为有了『神咒神威神乐』,『Dies irae』这部作品才能算“完结”。而『曙之光』作为到家用机上沾了光的作品，相对原作除了增加了不少新 CG 之外，剧情上还有不少加笔。其中包括对原作没有说明的部分故事进行补充，用不同视点来描写关键事件，当然还有最终结局之后的后日谈。如果通过『Dies irae』,但没有玩过无印版原作,那么可以直接从这款『曙之光』开始。毕竟像这样有着出色的世界观设定，热血的展开，以及帅气人物的故事，在现今业界已经很少看到了。



奇幻

魔法剣姫アークキャリバー ～魔族降誕～

中文译名	魔法剑姬～魔族降临～	公司	Triangle
原画	斎藤なつき、夕暮ぱいろ	剧本	反事象桂林
批评空间中央值	75	Getchu 当月排名	3
发售日	2013 年 6 月 28 日		

Triangle 这家专注于变身女主角凌辱的拔作厂商在 2013 年推出的这款作品是一部完全的新作，作品方向也有少许改变。作中舞台是一个魔族和人类相互斗争的世界，主人公身为魔族和人类的混血儿而从小受到歧视，外出调查的时候很倒霉地被人类魔法剑姬少女被打败。于是他以“教师”的身份潜入剑姬身边设下圈套，打算以少女们为苗床创造出更为强力的魔物……在这样的设定下，本作异种凌辱 Play 和异种受孕、特别多，因此被人指摘与其说像 Triangle 的魔法战士系列，更接近 Tinkerbell 的『淫妖蟲』系列。剑姬一共有三个少女，性格与被凌辱的反应也都不同，有兴趣的绅士请自行体验。





恋爱

ずっとすきして たくさんすきして

中文译名	一直喜欢更多喜欢	公司	onomatope*
剧本	紫苑憧朋香、皆川一馬（辅助）等		
原画	開栓注意、しらたま	发售日	2013 年 6 月 28 日
批评空间中央值	75	Getchu 当月排名	14

infomation

萌系专精的 onomatope* 推出了一款更加萌系特化的作品，不喜欢纯萌系作的玩家需要回避。本作宣传语中称作中男女主角会成长为世界首屈一指的笨蛋情侣…诚如其所言。虽然的确是恋爱题材的作品，但故事并没有将恋爱心理、恋爱发展当做话题，最开始自称没有女友的男主角身边围着好几个好感度破表的女主角，于是玩家只需要进行不到半小时的共通线就会进入角色分支，然后就会开始漫无边际的甜蜜情侣生活，正题也才刚刚开始。作中虽然也有少量严肃展开，但那就相当于将一杯 1% 的咖啡倒进 99% 的甜牛奶一样，无法动摇作品甜到发腻的本质。





奇幻

魔導書の司書

中文暂译	魔导书的司书	公司	Astronauts
剧本	JUN、ひらいでらく、玉沢円、霧島へるん、後馬久人、ヤマガミユウ、夜野赤月		
原画	丸新	发售日	2013 年 6 月 28 日
批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	8

infomation

Astronauts 在 2013 年的第二作，本次选择了幻想题材，也在剧本上花了不少功夫。主人公作为大图书馆的图书管理员，与存放在图书馆地下 30 层的大魔导书里封印着的魔人成了好友。这个魔人虽然严格来说是个工口星人，但魔法的知识却非比寻常。有一日由于书中的某些页面被人偷走，主人公便被迫与魔人以及陪同的妹子一起开始了寻回魔书页片的旅程。剧情是比较王道的冒险故事，虽然有战斗和严肃的部分，但作品总体气氛保持在比较开朗轻松的程度，让玩家能充分体验角色魅力。当然，Astronauts 的作品工口方面也丝毫没有放水，保质保量。




7月
半夏生
July
文月

伪娘 乙女理論とその周辺 -Ecole de Paris-

中文译名	少女理论与其周边	公司	Navel
原画	西又葵、鈴平ひろ、羽純りお（配角）	音乐	Arte Refact
剧本	真紀士、東ノ助、王雀孫、森林彬	发售日	2013 年 7 月 26 日
批评空间中央值	85	Getchu 当月排名	2

infomation

Navel 发售于 2012 年女装潜入类型的作品『近月少女的礼仪』，毫无疑问是同类作品的战斗机。作为后续作品的故事竟然是接续在本篇的 BADEND 之后，这实在是很少见。这样设计全新的舞台，描写全新的故事，目的也是显而易见的——减少原作者的影响，在尽量不与本篇产生矛盾的前提下，为玩家带来新鲜的体验。而作品的 STAFF 表上与本篇同样写着剧本是由東ノ助、王雀孫、森林彬、真紀士四人合作的，但西柚大妈则透露，实际上全部内容几乎都是由東ノ助一人包干，其他人只是挂名而已。

本篇 BAD END，主人公朝日（游星）因为性别败露而被赶出櫻屋敷，在被哥哥衣远的监禁生活中，他听从妹妹里想奈的劝说，再次穿上女装与妹妹一同前往了法国巴黎，就读菲利亚服装女子学校的巴黎本校。总的来说，故事由两条线索组成，一是游星与里想奈在巴黎结交友人，一同在学校学习，并在次年五月的大型祭典上获得成功；另一条便是席卷大藏家上上下下的财产和继承人之争。作中除了在本作升格为女主角的里想奈路线之外，也还准备了其他的全新女主角，她们也各有魅力。不过整体来看，剧本的重心毫无疑问还是在里想奈路线里——当然，各条路线中哥哥衣远的表现也是看点之一。





后宫 3人いる！～Happy Wedding in Livingroom～

中文译名	三人行！～起居室的欢乐婚姻～	公司	riffraff		
原画	あらいぐま，鈴井ナルミ	剧本	にっし～	音乐	表本裕二
批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	9	发售日	2013 年 7 月 26 日

在外独立上大学的主人公，经由亲戚介绍前往某处打工，到达目的地却发现那是一座崭新的独户房，而在里面等待他的，竟然是三个自称他新娘的美少女……虽然看起来像是纯拔作，但从内容上来说更接近角色系萌作。剧本水平并不高，但萌、搞笑、正经的内容多多少少都有一些。虽然看得出剧本写手有意不让作品变成无聊的“日经记”，但各方面都不彻底的表现反而让人有不完全燃烧的感觉。最后看点是该作角色设定比较反常规——文质彬彬的毒舌娘、脑子好用却有些残念的青梅竹马、憧憬大和抚子的金发美人，日常与她们在学校和家里的“新婚”生活还算比较有趣。





物语 グリムガーデンの少女 -witch in gleamgarden-

中文译名	闪光花园的少女	公司	COSMIC CUTE
原画	CH@R，あぼしまこ（亜星マコ）(SD 原画）	剧本	飯田和彦
批评空间中央值	79	Getchu 当月排名	11
发售日	2013 年 7 月 26 日		

新品牌 COSMIC CUTE 的第二作，这一次找来了曾参与过 IG 社的『カルタグラ』以及 Littlewitch『Quartett!』等作的老牌实力派写手饭田和彦，打造了一款严肃而有深度的传奇故事。游戏中，主人公飞鹰冬儿以保护观察官的身份前往隔离收容“魔女”的“Gleam Garden”任教。而那些魔女——拥有由恐怖、欲望以及过度的压力产生的被称为 Gleam 的神秘力量——也就是故事的女主角们，她们都因为过去犯下的罪而被刻上了“魔女”的烙印。每条路线中我们能看到在少女残酷的命运中依然拼命赎罪和追求幸福的姿态，虽然有不少比较勉强的细节，但饭田氏还是给出了一个让大多数玩家满意和震撼的结局。





閉じたセカイのトリコロニー

中文译名 封闭世界中的多角关系 | 公司 Tinybell
原画 鳴海鈴音、田口まこと(SD 原画) | 剧本 折畑啓助
音乐 電気式華憐音楽集団 | 发售日 2013 年 7 月 26 日
批评空间中央值 76 | Getchu 当月排名 17

infomation

新品牌 Tinybell 的处女作，一部通过轮回的形式来描写多角关系的奇作。剧本可以分为三大部分：第一章是男主角向第一女主角和歌告白至两人成为恋人关系的导入篇，基本上就是一个传统的校园恋爱个人线。而进入第二章后神秘少女ニア出场，无限轮回开始。每次轮回玩家都能看到奏身边的日常因为上几次轮回的选择而产生各种变化，细微至一两句台词，大至突然出现或者消失的选项。各种细节处理比较严谨，前后互动也相当有趣。在轮回中攻略完所有女主角后游戏进入了最后的解谜环节，剧本一扫第二章的欢乐跳脱突然变得沉重起来。最终知道所有真相的男主不得不面对只有一次的，将决定少女们命运的究极选择……

剧本延续了作者折畑啓助的一贯风格：开头很吸引人、中间也足够趣、但结尾就……为啥会变成这样啊？！而最大特色就是上面所说的对轮回的处理，真的很欢乐，完全打破了玩家对轮回物的固有印象，不得不赞一下折畑啓助真敢玩。总的来说，本作是个优缺点都比较明显，介乎于剧情系和角色系之间的轮回物。仅仅从消磨时间的角度来看，体验一下天马行空的轮回生活也许是一个不错的选择。





天色＊アイルノーツ

中文译名 天色浮岛六少女 | 公司 ゆずソフト | 原画 こぶいち、むりりん
剧本 J・さいろー、鏡遊、天宮りつ、紺野アスタ | 音乐 Angel Note，Famishin
批评空间中央值 73 | Getchu 当月排名 1 | 发售日 2013 年 7 月 26 日

高人气品牌柚子社的最新作。本作讲述的是男主角透在自己的教师事业蒙受阴影、陷入失落的时候被恩师介绍到某女学校担任老师的故事。作中充满了浮空岛、兽人等幻想元素，女主角——各位学生也很有“柚子”特色。在 STAFF 表里我们除了看到柚子社作品一贯的制作成员外，还有镜游和紺野アスタ这两位拥有实力和经验的写手，这必然加大了玩家对本作的期待。但事与愿违，似乎柚子社从最初就没有想要在剧本上深挖，而是停留在了角色和萌的层面上。因此也就引发了大量柚子社 FANS 排队骂街的现象。但如果一开始就怀着面对萌系角色 GAME 的态度去体验本作，实际感受也不会太差。





ナマイキデレーション

中文译名 狂妄控告 | 公司 まどそふと | 原画 Syroh
剧本 HANABUSA、廣瀬一貴、中村浩二郎、一、友井架月
批评空间中央值 65 | Getchu 当月排名 3 | 发售日 2013 年 7 月 26 日

一向与学校活动无缘的男主角好容易考过了补考，逃过了补习，就被蛮横的班主任任命为文化祭实行委员。他在无奈之下召集到了数个态度狂妄的女主角，与她们一同展开了文化祭准备工作。作为一个新品牌的出道作，まどそふと这款作品选择了“开朗废萌エロ”的把稳路线。游戏时间并不长，整个过程也几乎没有严肃的成分，而最大的问题在于标题中明言的“狂妄”二字在角色性格里完全体现不出来，顶多也就是最初见面的时候态度有些不好，但整体来说她们都是极为普通的黄游女主角。当然，这些并不影响本作最大的看点——萌＋色气画师 Syroh 所绘制的可爱少女们——的胸部！





ギャングスタ・リパブリカ

中文译名 恶徒共和国 | 公司 WHITESOFT
原画 ミヤスリサ | 剧本 元长柾木 | 音乐 I've
批评空间中央值 75 | Getchu 当月排名 7 | 发售日 2013 年 7 月 26 日

元老级剧本写手元长柾木『猫撫ディストーション』在WHITESOFT 旗下推出的第二作，主要描写了男女主人公们集合起来展开名为“恶徒部”的社团活动的故事。看起来比较普通，但是设定和展开非常奇特。世界上所有人都有一个所谓的“轮回周期”。人人随时都可能突然进入回轮，并且在感情出现较大起伏的时候才会脱离。

玩家在第一章里经历了一次暑假后，游戏会突然进入第二章，时间不知为何转至又一个暑假的开始，并展开完全不同的剧情，这既让人觉得好像发生了轮回，好像又没有。而在游戏最后两个名为 GENESIS 的章节里，才揭露出两种完全不同的真相——就仿佛是薛定谔的猫一样，第二个暑假的暧昧状态只有当玩家观测到结果的时候，才会被确定下来。另外，在第二章中女主角们会两两成对在不同路线中展开唇枪舌战。少女们各自拥有不愿退让的理由和意志，她们将对围绕着自身的存在、行事方法、处事态度等各种问题展开激烈的辩论，这些论战也就是本作最特殊最值得一看的部分。

作中人物内心都怀有不愿意在成长中丢弃、却为了成熟而不得不舍弃的东西，描述他们经历的这段“成长隔离期”就是本作故事的核心。为了延长这段时间，少年少女们齐心协力开创了一个共同的团体，并在互助互利中成长起来，更在最后试图创造一个乐园，让所有处在成长隔离期的人们都能得到肯定和成长——这无疑是在告诉我们，看似停滞的“成长隔离期”对我们来说也具有重大的积极意义。





星逢のプリズムギア

中文译名 星逢的棱光机甲 | 公司 Elysion
原画 光姫满太郎 | 剧本 健速
音乐 新井健史、竹下智博 | 发售日 2013 年 7 月 26 日
批评空间中央值 69 | Getchu 当月排名 3

infomation

传说中健速大先生久违的新作，近未来 SF 系的恋爱作。故事主要内容是通过机甲战斗竞技描写女主角们的成长，有种体育漫画的风味。世界观和剧本的构成都很踏实，这部分能看出名家的手笔，但是故事展开到中盘就开始让人泄气了。在游戏发售当日，健速透露了剧本排除脚本代码拥有相当于 13 本轻小说的量，听起来甚是骇人，但剧本这种东西并非越长越好，本作偏偏就是不需要的部分太多，反而是需要的内容严重缺乏——整部作品本应该存在 3 到 4 个高潮，但是每次描写都非常随意，简单几笔带过，一直让人不完全燃烧到最后。



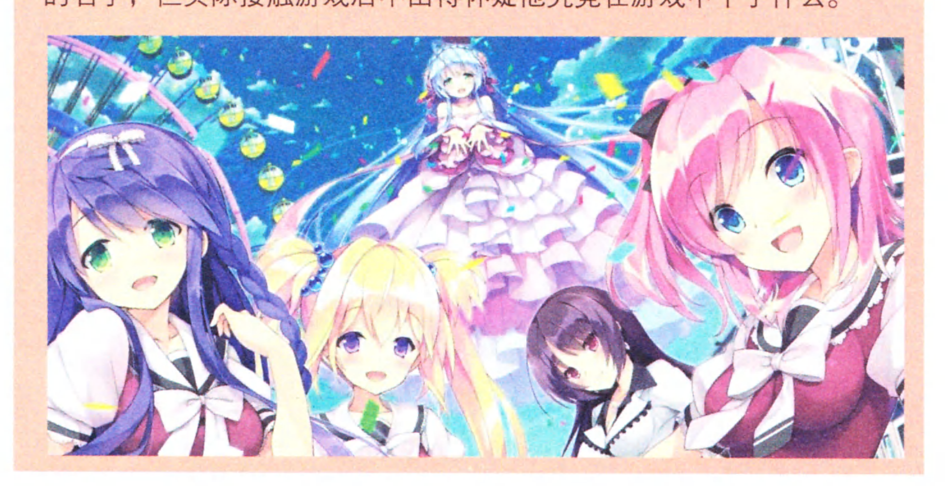


恋咲く都に愛の約束を ～ Annaffiare ～

中文译名 在恋爱盛开的都市定下爱的誓约 | 公司 Hearts
原画 なつめえり、うらび、崎由けぇき、Amane(辅助)、泉水真琴 (SD 原画)
剧本 北川晴，なたけ | 发售日 2013 年 7 月 26 日
批评空间中央值 60 | Getchu 当月排名 13

infomation

居住在海上主题公园的学生们的青春物语，描写努力给予他人梦想的少女们的欢乐热闹的学园生活。官方对本作描述很美好，而 Staff 里几位原画师笔下的人物也的确很漂亮，只可惜本作最终只能算是“看起来很美好”的地雷而已。游戏流程就是不断通过选择主题公园中的不同区域，与在其中的女主角发展剧情。而且剧情节奏很快，基本没有什么实质的内容，各路线又都千篇一律，勉强说来也就只有与故事核心相关的和歌子线及ウィニー相对有可看性。虽然 Staff 表里能看到北川晴的名字，但实际接触游戏后不由得怀疑他究竟在游戏中干了什么。




HOOK SOFT
ENAMORI SENRI
8 月 叶月
花火

悬疑

DISORDER6

中文译名	失序 6	公司	5pb.	主机	PS3/XBOX360
原画	長浜めぐみ（ささかまめぐみ）	音乐	阿保刚		
剧本	六花梨花，健部伸明	发售日	2013 年 8 月 22 日		
批评空间中央值	80	Getchu 当月排名	-		

infomation

5pb. 在『DUNAMIS15』之后推出的第二部悬疑空想 AVG。由于前作很明显是一个半成品，因此本作许多玩家都表示堪忧。不过从结果上来看虽然问题依然很多，但也的确有很大改善。

本作讲述的是失去记忆的少年少女在城市灰色地带逃避追缉，并在他人的帮助下逐渐接近事件真相的故事。前作大开小合，虎头蛇尾的毛病依旧存在。故事开场和前期花费了大量篇幅铺设展开，制作非常用心。可是到了后期却草草收尾，特别是后期路线分支之后不到十几分钟就直接结尾，显得游戏容量严重不足（实际上日本有玩家在只花了十小时出头就拿到了白金奖杯）。从故事来看，很多线索到了最后消失的无影无踪，感觉故事还没有完全展开，而本作众多登场人物本来也算是一大特色，可很多人物到后期也连出场的机会都没有了。

故事的悬疑成分明显加强，前作中一发不可收拾的超自然元素大大收敛，而“空想”这部分，在本作中则主要体现在女主角シーナ的多重人格身上。可以说，本作最大的魅力也就在于对这几个多重人格的描写，CV 早见沙织一个人负责给多个人格配音，完美的展现出了不同人格的特征和感情，让人不得不佩服她演技。



动作

らぶデス FINAL!

中文译名	爱之死神 FINAL！	公司	TEATIME
类型	あら	3D 建模	おんだ
音乐	きくお		
批评空间中央值	72	Getchu 当月排名	6

infomation

虽然现在看起来只不过是 MMD 画面的水平，但『らぶデス』最初登场时，那画面的表现力（和高配要求）都让专注 PC GALGAME 阿宅十分震惊。该系列坚持了 4 部普通的纯爱系作品后，第 5 作竟然还破天荒地变成了网络游戏……而今，作为 TEATIME 的谢幕作，『らぶデス FINAL!』更成了系列女主角们相互混战的 3D 动作游戏。剧情几乎没有，动作游戏部分差强人意，但 3D 纸娃娃拥有丰富的素材，只要你喜欢可以拼凑出很多其他作品里的角色，而工口模式里各种乱七八糟的体位之类也继承了系列传统，并非一无是处。



恋爱

星ノ音サンクチュアリ

中文译名	星之音的圣域	公司	ま～まれぇど
原画	鳴瀬ひろふみ	剧本	吉川芳佳、北川晴
音乐	solfa		
批评空间中央值	71	Getchu 当月排名	3
发售日	2013 年 8 月 30 日		

专注于偏重萌 + 工口要素的角色 GAME 的ま～まれぇど新作。故事讲述在一个有超能力的世界里，主人公为了在学校的某个特别试验里合格而与各位女主角一起奋斗的学园战斗物语。作品前半描写少年少女们不怎么依赖能力，而通过计谋和指挥克服难关的过程可算十分精彩。但也就到此为止，ま～まれぇど的作品一旦进入后半个人路线就仿佛瞬间变了个游戏一般，工口场景不断，而且 CG 上色注重人物肉体和液体的质感，还准备了各种充满挑逗性的特写镜头。这些从整体到细节的用心处理使得回想十分“浓厚”，即便说是进入了拔系范畴也不为过。





青春 ガールズ be アンビシャス！

中文译名	壮志少女	公司	SCORE
企划・监督	K•バッジョ	原画	ぎん太郎、MtU
剧本	ミノリ、danke、ギハラ	发售日	2013 年 7 月 26 日
批评空间中央值	75	Getchu 当月排名	16

infomation

BaseSon 门下打造了恋姬系列的 K·バッジョ和ミノリ两人带来的另一部作品。讲述生活在同一所学园里待遇差别极大的上流阶层的子女与平民子女之间相互打破隔阂握手言和的青春群像剧。不过剧情本身并没有深挖社会背景、贫富差距和歧视之类的深刻问题。仅仅是从“两个社会观念和生活习惯不同的学生团体”的层面展开了一出出闹腾的欢乐剧。不考虑太多深层因素的话，故事中主人公面对敌对的势力、学校的规则、以及身份差距极大的恋爱，与同伴齐心协力共度难关并抱得美人归的过程还是颇为有趣的。顺便，本作也有给角色换发型和衣装的系统。



恋爱 ラブ es エム

中文译名	爱之迷城	公司	Noesis
音乐	折倉俊則	原画	珈琲貴族
剧本	永遠月心悟	发售日	2013 年 8 月 30 日
批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	15

infomation

由名画师咖啡贵族主宰的品牌 Noesis 推出的低价游戏。游戏标题正常读出来就是“LOVE SM”，作品题材和内容一目了然。作中只有两名女主角，而且都是咖啡贵族喜欢的黑发少女，可以说某种程度上算是他自身欲望的表现（汗）。故事讲述的是将恋爱与 SM 联系起来的过程（即证明 SM 是一种爱情表现），实质上是只是轻度 SM，大概就是在一般萌系角色 GAME 插入 SM 元素而已，所以期待重口内容的玩家大概会失望。不过由于作中凌辱、捆绑、颈圈、各种玩具等 SM 该有的东西都有，对同类题材感兴趣又害怕被高等级的作品吓退的轻口玩家倒是可是尝试一下。



恋爱 あおぞらストライプ

中文译名	青空条纹	公司	Astronauts•Spica
剧本	すまっしゅぱんだ、龍岳来、玉沢円、来夢みんと		
原画	ピロ水、茜屋（SD 原画）	发售日	2013 年 7 月 26 日
批评空间中央值	74	Getchu 当月排名	4

infomation

Astronauts 在 2013 年的第三作。本次不以传奇或是幻想元素为主题，而是普通的日常恋爱剧。立志要当上一名厨师的主人公岡崎真也原本在其师父门下修行，但由于师父的一位旧友——一间海边餐馆的主人因伤无法工作，师父便派真也前往海边餐馆帮助对方，这也算是对他的“毕业测试”。而当真也怀着忐忑的心情来到目的地时，却发现在那里有众多美女在等待……

本作可攻略人物有 7 名，其中主役 5 名，辅役 2 名。基本上所有女主角在见完男主人公第一面之后就是直接好感 MAX 的状态，共通线中有很多类似于后宫戏的欢乐展开。剧本结构共通线和个人线差不多是 6：4 的比例，个人线绝不算短。但故事前期一直都在走甘酸味的青春纯爱路线，走进个人线的后半未就会迎来怒涛般的 H 场景连发，让人有些哭笑不得。

由于实用性上佳的同时剧本完爆绝大多数拔作，本作模糊了传统意义上的萌系和拔系的界限，打了一个非常漂亮的弧线球。平易近人的文本和正统的选择肢设定也降低了门槛，初入 GAL 坑也可以安心游玩。喜欢清爽又有福利的青春群像剧的话不妨一试。



传奇

願いの欠片と白銀の契約者

中文译名	心愿的碎片与白银的契约者	公司	propeller
人设	晩杯あきら（ミマデザイン）	音乐	TOMOKI x
剧本	山下卓、ハイボリューム（辅助），ワダヒトミ（辅助）	原画	マニャ子
批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	18
发售日	2013 年 8 月 23 日		

Propeller 的第二款全年龄作品，给人的第一印象便是“CV 阵容很强大”，当然这其实也是全年龄作品的一大优势。

本作在宣传中被介绍为一个严肃阴暗的少女战斗题材作品。设定中这个世界上存在一种名为“傀儡”的人偶。它们混进人类社会，在背后操纵着世界的历史。究竟是什么人处于什么目的创造出傀儡，傀儡又是因谁的意志而行动……这些问题却无人知晓。而主人公正是由于接触到人偶的存在，而逐渐被卷入怪异事件和斗争，并且在战斗过程中与同伴们逐渐加深感情。

从故事框架来说，本作还是比较标准的。只不过本作中不存在男主人公，刻画的感情也就是少女之间的情谊，那么自然而然的会带有比较明显的百合气质。而故事中从外表到内在层层深入的描写让少女们的形象鲜明，深入人心，她们之间逐渐加深的感情更是本作最大的看点。

另一方面，虽然作品在世界观和剧情发展方面把斗争列入不可缺少的过程，可是作中正经的战斗场景却意外地少，让人感觉并不过瘾，期待看战斗少女的玩家也必然会失望。而剧本最大的问题则是剧情几乎全是靠大逆转来推进。每进入下一阶段，就告诉你之前经过大篇幅得来的信息都是错误的，这种玩法不是所有人都能接受。



机甲

黄雷のガクトゥーン：シャイニングナイト -N'gha-Kthun:Shining Night-

中文译名	黄雷的加克都恩：闪光骑士	公司	Liar Soft
原画	千枚葉，Lem(SD 原画)	剧本	桜井光
音乐	松本慎一郎，、Blueberry&Yogurt	发售日	2013 年 8 月 23 日
批评空间中央值	76	Getchu 当月排名	5

infomation

作为蒸汽朋克系列首次选择以学园为舞台的作品，『黄雷のガクトゥーン』为系列带来不少新的玩家（由于作品主要是以女主人公的视点展开，其中也包括不少女性玩家），不论评价还是销量都比较理想，于是这款蒸汽朋克系列久违的 FANDISC 也就顺理成章的诞生了。本作的故事接续在之前发售的小说后面，作品主要采取了多视点的方式描述故事，虽然作为中等价格游戏，内容不多，但基本解决了前作留下的问题，算是给 FANS 了一个满意的答卷。当然，樱井光女士的文笔依旧，喜欢原作气氛或是文青玩家们不可错过。



犯罪

Phantom -PHANTOM OF INFERNO-

中文译名	幻影－地狱幻象－	公司	NitroPlus
人设	菊地洋子、芝美奈子、山下喜光、佐々木睦美、門智昭、津幡佳明		
剧本	虚淵玄、ヤスカワ正吾、スタジオオルフェ	音乐	ZIZZ
批评空间中央值	86	Getchu 当月排名	23
发售日	2013 年 8 月 30 日		

作为老虚多年前的名作，也是他的原点，『Phantom』至今经过了多次改版，2013 年 8 月底这款 PC 版是 2012 年发售于 XBOX360 平台的高清重制版的逆移植，而且是完全移植，没有加 18X 元素。从 PS2 版开始，『Phantom』的制作都是以动画版为蓝本制作，人物画基本都依照动画版人设进行了重绘，因此现在看起来也不会有中古的感觉。再加上这款被称为电影风格的“犯罪小说”的作品即便已经过去十多年的历史，其散发出的异色光辉如今依然没有丝毫褪色。对于没有接触过以前版本，又喜欢严肃故事的玩家，本作绝对值得推荐。



枪械

イノセントバレット -the false world-

中文译名	圣洁飞弹	公司	CINEMATOGRAPH	原画	大崎シンヤ
剧本	昏式龍也、七海真咲（辅助）、芯戯社（辅助）			音乐	Arte Refact
批评空间中央值	72	Getchu 当月排名	13	发售日	2013 年 8 月 23 日

CINEMATOGRAPH 是一个隶属于 NEXTON 社的新生品牌。打着“电影放映机”的旗号推出的本作，是一个讲述一群少年少女将命运寄托在枪杆子（和超能力）上，时刻战斗在生死线上的青春物语。说到卖点大概有点三处，一是实际存在的枪械与贴近现实又具有临场感的战斗描写；二是男人们的战斗哲学和人物内心关于生与死的葛藤；当然最后还得有战斗少女们在日常生活的萌戏。不过实际上能感受到的大概只有“不深究会觉得有趣的战斗”、帅气的男性配角和描写不足的女主角、以及与沉重的战斗主线完全剥离开的学园生活……



恋爱

大図書館の羊飼い ～放課後しっぽデイズ～

中文译名	大图书馆的牧羊人 ~ 放学后 ~			公司	AUGUST
原画	夏野イオ	剧本	榊原拓	音乐	ActivePlanets
批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	–	发售日	2013 年 8 月 10 日

八月社于 C84 以 1500 日元的低价格先行发售的『大図書館の羊飼い』的衍生作品，这种形式对八月社来说是首次采用，不过对玩家来说更重要的是作中首次启用了べっかんこう之外的画师。作品讲述了一个与本篇发生在同一世界观同一所学园里的小小的三角恋爱故事。主要人物都是全新设计，而旧作角色大多都会露面刷存在。故事整体比较平淡，娱乐成分较重，而且整个游戏只有 3 到 4 小时流程，不过考虑到价格倒还比较妥当。毕竟是八月社亲自出品，游戏制作保持了与本篇相同的水平，特别是各种光影和特写的特效处理依旧给力。



恋爱

辻堂さんのバージンロード

中文译名	辻堂小姐的处女路线	公司	みなとカーニバル
企划	タカヒロ	原画	みこしまつり
剧本	さかき傘	音乐	琉姫アルナ (BGM)
发售日	2013 年 8 月 30 日		
批评空间中央值	80	Getchu 当月排名	1

infomation

2012 年，由タカヒロ一手栽培起来的さかき傘，以新设品牌みなとカーニバル的名义推出了『辻堂さんの純愛ロード』这款中等价格作品，该作以其拥有超值的分量和精彩的内容而广受好评。作为其 FANDISC，『辻堂さんのバージンロード』依旧保持了原作的优点和特征。

除了前作三位女主角的后日谈之外，呼声很高的两位配角乾梓和武孝田よい子也自然升格，有了独立剧本。不过由于后日谈内容比较薄弱，本次的好评都集中在了两条新路线上。而完成这些内容后，最后还会追加了一个第一女主角辻堂爱的“最终 after”。故事的最后虽然有不少玩家表示很不满，但姑且也算是为辻堂爱的故事画上了句号。在这里还可以看到三大天——也就是三大女主角联手的热血场景哦，FANS 不可错过。

另外，前作备受玩家诟病的“好人”男主角那将自己的“善人思想”强加到不良少女身上的行为在本作的表现有所改善，这某种程度上也使得故事看起来更加舒心了。另外，前作根据选择改变女主角发型的形同依然存在，不过目测大多数玩家都还是愿意保持原有发型吧……



PriministAr -プライミニスター

中文译名	纯爱手工部	公司	公司：HOOK
原画	松下まかこ、もとみやみつき、羽鳥ぴよこ、蜜キング（辅助）		
剧本	神代いづみ，木村ころや，桜城なお，九平和泉	音乐	OdiakeS，東タカゴー（主题歌）
批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	2
发售日	2013 年 8 月 30 日		

甜蜜萌系日常剧专业户，甚至有着纯爱传道士之称的 HOOK，本次号称要描写“让人幸福得上瘾”的幸福——实际上也就是卿卿我我成分变得更加浓密了，整体来说就是一如既往的 HOOK 作品。故事讲述了身为手工部部长的主人公，在周围全都女生的文化部教学楼与各位少女的恋爱故事。在『Strawberry Nauts』博得好评、能即时看到游戏内各种角色吐槽的留言板系统被加以改良，成为一大卖点。画面、剧本、音乐各方面都发挥非常稳定。但唯独枝那森千里路线不但拥有十足的甜蜜场景，同时也展示出了较为严肃的话题和高水准的剧本，哪怕是不喜欢 HOOK 作品也值得把这条路线拿出来单独品味。



恋爱

にゃんカフェマキアート ～猫がいるカフェのえっち事情～

中文译名	喵喵玛琪雅朵	公司	SkyFish poco
原画	ゆき恵、ヲリ、るび様、ひなた睦月 (SD 原画)		
剧本	弘森魚、小林教、御厨みくり	发售日	2013 年 8 月 30 日
批评空间中央值	69	Getchu 当月排名	9

infomation

在 2011 年与 2012 年分别以『翠の海』和『キミへ贈る、ソラの花』两部异色作品走进玩家视野的品牌 Cabbit，由于其成员几乎都是女性，在业界也小有名气。不过该品牌一年多来都没有新动作，反而倒是与姐妹品牌 SkyFish 搞起了合作，以 SkyFish poco 的名义推出了由 Cabbit 旗下制作者挑起大梁的『にゃんカフェマキアート』。作品以一个猫咖啡店为舞台，讲述了一个刚当上女校教师的衰运青年同时被在猫咖啡店打工的三位学生告白，并顺势开始了 4P 生活的后宫故事。从内容上来说是将 Cabbit 的萌和可爱与 SkyFish poco 本身的工口结合了起来，而且整体更偏向拔作。




9月
秋草
長月
September

悬疑 リベリオンズ Secret Game 2nd Stage BOOSTED EDITION

中文译名：抗争 秘密游戏第二阶 爆发版 | 公司：FLAT
原画：己即是空、はやかわ凛太 | 音乐：Barbarian On The Groove
剧本：月島総記、月島トラ（辅助）、日向もやし（辅助）
批评空间中央值：81 | Getchu 当月排名：21 | 发售日：2013年9月27日

封闭隔离的物理空间、残酷无情的游戏规则、宣告事实的 PDA 和项圈、将素不相识的陌生人们推上了生存与死亡、信任与背叛的抉择天平之上，以生命为赌注的秘密游戏……这些就是数年前风靡一时的『KILLER QUEEN』的关键元素。而经历几年时间，这款名作的续作经过了『Code Revise』等好几个版本的变迁后，最终推出了名为『リベリオンズ』的"完全版"。

『Code Revise』与前作间并没有直接的关联，游戏的舞台虽是个杀戮与背叛的环境，但显然并不是剧本重点刻画的对象，更多的笔墨，投入在了玩家间用来对抗残酷环境的信赖与互助上。对于舍命作出牺牲的参与者，剧本用质朴的温情宽慰了他们，被保护的对象都没有被人为的恶意所侵染。而重制后的『リベリオンズ』在最初就揭示强调了与前作的联系，并引入了"高位的视点"。 而这个特殊的角色，不仅是"游戏"的管理者，某种意义上他的真实身份，正是这款作品的制作者们。透过"他"的引导，尽管故事中的结局已尘埃落定，不受故事束缚的玩家才能自行跃迁到崭新的世界，观测另一种可能性。这是一个必须参与到游戏中的"所有人"团结一心，才能进行抗争的故事。



幻想 カルマルカ＊サークル

中文译名：罪愿同好会 | 公司：SAGA PLANETS | 音乐：樋口秀樹、水月陵
剧本：瀬尾順、砥石大樹、御厨みくり、高嶋栄二（辅助）、モーリー（辅助）
原画：ほんたにかなえ、とらのすけ、茉宮祈芹（辅助）、有末つかさ、ちまろ（辅助）
批评空间中央值：73 | Getchu 当月排名：1 | 发售日：2013年9月27日

VA 旗下的老品牌 Saga Planets 在 2012 年依靠四季系列的完结篇『はつゆきさくら』赢得金满钵之后，2013 年在主力写手新岛夕离开的情况下，召集了几位在业界各有表现的写手打造了这款新作，不过并没有让『はつゆきさくら』的 FANS 感到满意。按照七宗罪设计的男女主角，看起来都是比较有趣的设定，但作品本身并没有进行深挖，只是停留在了角色 GAME 的程度。本作的另一大主题"カルマルカ"则主要是在通完各种角色线后的真结局路线里才有所展现，这条线将故事核心、过去的事件、各种真相逐一展现，并面向最终结局笔直前进的过程丝毫不拖泥带水，值得一看。



恋爱 ひめごとユニオン ～We are in the springtime of life!～

中文译名：秘密同盟 | 公司：SEVEN WONDER | 音乐：高岡和泉、Jed Bedford
原画：たけやまさみ、川原誠、いくたたかのん（生田鷹香）（SD 原画）
剧本：下原正、丸谷秀人、椎原旬、もみあげルパン R | 发售日：2013年9月27日
批评空间中央值：74 | Getchu 当月排名：6

infomation

数年前，椎原旬和下原正两位制作人兼剧本写手在离开 PULLTOP 后建立了新品牌 SEVEN WONDER，并且发售了一款让奈须蘑菇赞不绝口的『太陽のプロミア』。如今在 SEVEN WONDER 这款新作『ひめごとユニオン』中，两位好基友又捎上 PULLTOP 时代的老相好丸谷秀人，打造了一部有点 SF 风格的武斗派欢乐恋爱剧。以身为忍者的主人公为首，内心怀抱着各自秘密的少年少女们聚集到一起建立了互助同盟。角色之间以轻快的节奏展开的"非日常"的日常生活，给人留下了良好的印象。不过相反，由于剧情严肃的部分也保持着相同的节奏，给人一种轻描淡写就解决了重大事件的敷衍感觉。





妹スパイラル

中文译名	妹之漩涡	公司	まかろんソフト	原画	雛祭桃子
剧本	海原枫太、鲤川こい、皆川一马				
音乐	ハーモンド(BGM)	发售日	2013年9月27日		
批评空间中央值	70	Getchu 当月排名	18		

infomation

海原枫太和鲤川こい这两位职业妹控推出的“妹”系列第三作。本次世界观更为夸张了。主人公本将与幼年时分别的妹妹重逢并生活在同一屋檐，可当他来到即将与妹妹一起居住的新居，却相继出现了五个妹妹！经过妹妹们的解说，主人公才明白原来是因为某个事故导致别的次元的主人公自己不知道消失到哪去了，各位妹妹为了寻找哥哥而来到了这个次元。而她们的哥哥却不知道什么原因与这个次元的主人公融合成了同一个人物。

虽然设定看起来混乱，最后还得面对“解决空间裂缝”的难题，但本质上依旧是在以轻快搞笑的节奏描述兄妹之间的故事。由于除了原本存在的妹妹睦土美之外，各位妹妹分别是来自魔法世界、宇宙世界、高科技世界等等超现实的次元，各种夸张的卖萌卖呆卖蠢有增无减。

这款作品与“妹”系列前两作一样，用常规标准来评判仅仅是“不过不失”的水准。但它毫无疑问是献给狂热妹控们的专家级作品，搞不好还可以当做判定一个人是不是真・妹控的测试。如果你喜欢妹妹，只要有妹就萌得起来，又对各种胡闹的设定和展开没有抵触，那么拥有独特风格，对兄妹关系的描写十分执着的本作，绝对值得一试。



后宫

Magical Marriage Lunatics!!

中文译名	超常魔法婚姻	公司	MOONSTONE	剧本	呉
原画	やまかぜ嵐、桜坂つちゆ、日向奈尾（辅助）				
音乐	日太まりお(BGM)，水澤直樹(BGM)	发售日	2013年9月27日		
批评空间中央值	71	Getchu 当月排名	3		

infomation

MOONSTONE 除开 FANDISC 的第九款正作。本次依旧沿袭了该品牌转型后的风格，是一部带有幻想元素的萌系恋爱剧。故事中平凡的主人公周围突然接二连三的出现了来自异世界的公主们，她们还都自称是主人公的老婆。这些公主有吸血鬼、有西洋恶魔和魔女、还有日本天狐、仙女，最后还有普通人类的青梅竹马参战，于是一堆妹子便在主人公家和学校开始了一场浩大的婚姻战争……毫无疑问是欢乐剧，主要乐趣就在于与不同种族的少女们交流的过程，剧情虽然意外的有正经话题但处理则比较随意。从前作『Princess Evangile』到 Fandisc 再到本作，MOONSTONE 也完成了向萌系角色 GAME 领域的迁移。





ノブレスオブルージュ -Noblesse of Rouge-

中文译名	贵族胭脂	公司	Chuablesoft		
原画	宮次とおる、生煮え、まんごープリン	音乐	OdiakeS，トライノート		
剧本	和泉万夜、草壁よしお、神野マサキ、草薙				
批评空间中央值	67	Getchu 当月排名	9	发售日	2013年9月27日

新生 Chuablesoft 的第二部作品，是一部以『三个火枪手』为蓝本，舞台设置于大小姐学校的女装潜入剧。主人公为了替受伤的双胞胎妹妹上学来到这所学校，结识了明明有四个人却被称为“三个火枪手”的持剑大小姐们。这内容很难不让人想到 Ensemble 的『花と乙女に祝福を』。不过本作中说是贵族学校，其实更接近西洋骑士女校。气氛与普通大小姐学校不太一样，而且学生都随身带有佩剑，也会有帅气的战斗场景。还有最重要的是本作里妹妹是可以攻略的！但作为女装潜入题材，性别和身份的话题并没有被当做重点处理，而剧情过短，结尾唐突等问题也被人诟病。





Muv-Luv Alternative Chronicles 04

科幻

中文译名 你所期望的真爱 异界编年史 04 | 公司 age
原画 日向恭介，虚祇涼 | 剧本 維如星、山崎彬、八式建吾
批评空间中央值 82 | Getchu 当月排名 7 | 发售日 2013 年 9 月 27 日

Age 有生之年系列 MuvLuv 的纯 FANS 向作品。作为编年史系列的第四作，内容主要包括了 3 部分。首先是“ザ・デイアフター episode:03”，讲述『Muvluv』第一作中 unlimited 路线结局后的故事，而且本次是完结篇；『Muv-Luv Alternative』同一世界观中的短篇故事“WAR ENSEMBLE”和“ラスト・ダイバーズ”，后者是编年史 01 里某个短篇的后续故事；以 Beta 拟人化漫画为蓝本的小游戏。此外自然还有一些壁纸集、视频集之类的东西，2013 年 age 的愚人节企划也收录在其中。虽然作品剧本并没有吉宗钢纪，但作为世界观已经固定的该系列来说，官方承认的衍生作品都能吸引到大量老玩家。





ランス 01 光をもとめて

奇幻

中文译名 兰斯 01 寻求光芒 | 公司 ALICE SOFT | 原画 魚介
剧本 いってんちろく，ダイスころがし | 音乐 DJ C++(ASTLYRE)
批评空间中央值 75 | Getchu当月排名 8 | 发售日 2013 年 9 月 27 日

24 年前的『ランス』系列初代作品的重制，类型是文字 AVG+RPG。既然是重制，制作水平被拉升到了 2012 年的『ランス・クエスト マグナム』的水平。人物和 CG 完全由画师鱼介重画，对比一下 24 年前的シィル，简直是时代的眼泪。RPG 的战斗系统颇有新意，虽然设计简单，但难度却并不低，而由于没有周回继承系统，二周目之后会产生作业感。AVG 部分则采用了怀古风的指令系统，人物之间不会喋喋不休地说个不停，而是需要玩家亲自选择各种行动来推动剧情。总的来说是一部 Fan 向、至少也是面向以前接触过该系列的玩家的小品作。





BALDR SKY Zero -バルドスカイゼロ-

机甲

中文译名 机甲天空 零 | 公司 戏画 | 剧本 科、雪乃府宏明（辅助）
音乐 I've(OP 曲)，SHIM(TGZ SOUNDs)(BGM)，羽鳥風画 (ED 曲)
原画 纲岛志朗 | 发售日 2013 年 9 月 27 日
批评空间中央值 78 | Getchu 当月排名 2

infomation

作为 Baldr 系列的最新作，同时也是拥有超高人气的『Baldr Sky』的“续作”，『Baldr Sky Zero』是个自诞生之初就在期待度上严重两极分化的作品。全新的 3D 系统、鬼畜纲岛的原画、科加雪乃府宏明组合的剧本，可以说关于游戏的各个元素都被更新换代。而故事的时间则设定在前作之前，同样是以一个失忆的战士在战场上醒来为起点。前作主人公门仓甲亲爹所在的组织“魔狼”的佣兵分队 Squall 的成员“捡”到了失忆的主角，而没地方可去的主角就呆在了 Squall 做佣兵，并被取了一个名字叫爱德华，故事中他基本就过着没事接接任务收收钱跟着队长逛逛窑子的逍遥日子。

本作继承了『Baldr Sky』的世界观，也继承了系列令人惊恐的文本量，只不过这三四十个小时的流程里，切入重点的部分却很少。男主角的记忆只找回了儿时的部分；怎么看都是真女主且在共通线里插满旗的玛蕾露最后竟然不可攻略，而且每条线都便当，死法还不一样，甚至最后都没交代身份；面具男多米特里到最后面具都没摘过一次……各种信息都很明显的再说“欲知后事如何请听下回分解”——而果不其然，游戏发售后不到 3 个月戏画就挂出了“ZERO2”的招牌……但愿下次我们能看到故事的结局吧。




Lose
もののべの
MONOBENO
HAPPY END
10
月
October
渡鳥
神無月



悬疑 ルートダブル -Before Crime ＊ After Days- Xtend edition

中文译名 双重起源 扩张版　主机 PS3　公司 イエティ
原画 みけおう、わだぺん。(辅助)、おおたか鳴海(辅助)　音乐 佐藤拓馬
剧本 月島総記、月島トラ(辅助)、日向もやし(辅助)
批评空间中央值 81　发售日 2013 年 10 月 24 日　infomation

去年于 XBOX360 和 PC 发售的『ルートダブル』的强化移植版，在 Fami 通评分中进入了金殿堂的优秀作品，出自中泽工的又一杰作。既然被称为“扩张版”那么内容的增加就是必不可少的。首先是增加了名叫“Xtend Route”的路线，进入该路线后人物之间的关系会发生变化，并且该路线拥有两种结局；其次，根据大批玩家的意见对 B 路线高潮部分的展开进行了修改，故事情节也产生了相应变化，而被替换掉的部分则作为 Omake 要素收录在通关后的彩蛋里；最后还有理所当然的故事结局后的一些短篇后日谈。经过这些改进，这款本来完成度就相当高的作品，再次向上提高了一个档次。



传奇 ものべの -happy end-

中文译名 茂伸人怪奇谈 – 幸福结局 –　公司 Lose
原画 cura　音乐 studio sync,Beat system、ちさと
剧本 進行豹、詠野万知子　发售日 2013 年 10 月 25 日
批评空间中央值 85　Getchu 当月排名 2　infomation

LOSE 在 2013 年推出的强势萝莉系怪谈作品『ものべの』取得了可喜的成绩，而且画面和剧情两方面都大获好评。玩家们本以为很快会推出 FANDISC，可没想到等了一年半竟然直接出现了这么一款“重制版”，其中根据玩家的意见对剧本多处内容进行了修改（主要针对第一女主角夏叶）。不过一般意义上女主角的后日谈、新增短篇故事等 FD 性质的内容也包含其中，原作遗留的问题也得到解决，可以说算是名符其实的 Happy end。这些新增内容相当于差不多增加了 3M 大小的文本，内容的确不少。另外，本作也适应潮流在游戏发售后公布了免费追加内容『ものべの –more smile– for Natsuha』



青春 グリーングリーン OVERDRIVE EDITION

中文译名 钟之音恋爱物语　公司 OVERDRIVE　原画 片倉真二
剧本 ヤマグチノボル、桑島由一　音乐 milktub
批评空间中央值 77　Getchu 当月排名 16　发售日 2013 年 10 月 25 日

本来在 2013 上半年 OVERDRIVE 就放出了将退出业界的消息，没想到在最后还抛出这么一个让老玩家泪代表流满面的惊喜。『グリーングリーン』是 OVERDRIVE 的骨干成员在 GROOVER 时期的代表作，后来发展成了一个系列作品，可以算得上是青春学院物中独树一帜的系列。而本次的重制除了对系统进行大幅改进之外，所有立绘和 CG 都由原画师片仓真二全部重画了一遍。时隔十几年，再次重温这部将“青春”、“友情”以及“傻气”表现得淋漓尽致的作品，也让人感慨良深。另外，对山口升老师在以『零之使魔』成名之前的作品感兴趣的朋友，不要错过本作哦。



伪娘 ひなたのつき

中文译名 彼方之月　公司 ko–eda　原画 みよし
剧本 春河ミライ　发售日 2013 年 10 月 25 日
批评空间中央值 80　Getchu 当月排名 22　infomation

一个特别的新生品牌推出的一款特别的正太游戏，登场“女主角”全都是正太姿态的妖精族。一个人类主人公独自移居到深山老林里，不小心遇难后被妖精族所救，从而结识了一批外表看起来和 LOLI 并没有太大区别的妖精。本作描述的便是对种族差别产生了极大兴趣的四位妖精，与一个人类之间相互接触，逐渐加深理解的牧歌一般和平的恋爱故事。剧情有欢乐有感动也有忧伤，但整体来说故事很适合喜欢日常系的玩家。不过需要注意的是作中也存在让轻口玩家无法接受的凌辱 BAD END，请各位小心世界的恶意。



恋爱

ココロ@ファンクション！

中文译名 心灵特效 | 公司 PULLTOP | 剧本 高嶋栄二、なたけ、八璃

原画 ひなたもも、基井あゆむ、むー、田口まこと (SD 原画)

音乐 おおくまけんいち、TWOFIVE | 发售日 2013 年 10 月 25 日

批评空间中央值 75 | Getchu 当月排名 3

infomation

PULLTOP 继『この大空に、翼をひろげて』之后的完全新作，本次的舞台再次被设定在近未来，设定中世界已经达到了网络技术的全盛期，人们只要拥有多功能通讯终端“オルガ”，就能实现日常生活中的各种事情。而故事一开始，包括主人公在内的一部分学生的オルガ因自动更新而出现的 BUG，一种名为“Cocoro Function”的 APP 被强制安装了进去，而该 APP 的作用竟然是“让他人听到自己的心声”。本作故事便是围绕着这稀奇古怪的 APP 展开，不过故事的重点却并非“Cocoro Function”的秘密，其本质还是一部描写少年少女的成长物语。

剧中的各种高科技成为男女主角成长的契机，通过“Cocoro Function”给男女主角们的生活带来的变化和影响，展现他们从中的感悟和进步。正如“Cocoro Function”在使用说明中说的“本 APP 是新一代互动软件”，被莫名其妙安装上“Cocoro Function”的人——太阳、水菜、圣、白草姐妹、朝颜都在人际交往上有这样那样的问题。可以说，“Cocoro Function”这个小插曲让他们懂得了怎么更好地与人交往，融入人群，战胜阴影，最终成长起来。

虽然整体来说相对前作“小有退步”，但本作还是拥有足够的价值让人去尝试。



ココロ@ファンクション！



恋爱

ちいさな彼女の小夜曲

中文译名 小小少女的小夜曲 | 剧本 陸奥竜介、柊☆たくみ

原画 貴大（鶴崎貴大）、浅葉ゆう、へるるん | 公司 feng

批评空间中央值 72 | Getchu 当月排名 4 | 发售日 2013年6月28日

几年发展迅速的 feng 的最新作。虽然没有一贯的凉香阿姨参与，但作品画面依然是顶级水平。宣传语说到这是一款围绕着“人鱼”与“歌声”展开的纯洁的恋物语，再加上故事介绍里也说到了“人鱼传说”，所以几乎所有人都猜测会有一定幻想元素，可实际上却是逗你玩的。该作从头到尾摆在玩家面前的都是平淡的日常，是一款非常普通的萌系角色 GAME。值得表扬的除了画面也就是没有恶意用无聊的废话滥竽充数，而是在适当的时机让故事顺利结局，没有留下拖沓冗长之感。而从这种角度看，本作倒是比雷声大雨点小的前作『星空へ架かる橋』更加舒心。



青春

うそつき王子と悩めるお姫さま -PRINCESS SYNDROME-

中文译名 说谎王子与烦恼公主 | 公司 Whirlpool

原画 てんまそ，こもわた遙華 (SD 原画) | 剧本 七烏未奏

批评空间中央值 72 | Getchu 当月排名 5 | 发售日 2013 年 10 月 25 日

画面和剧本相当安定的漩涡社本次找来了新锐写手七烏未奏，不过本作制作目标也就是一款萌系角色 GAME。作中世界上有一种名为“公主病”的神奇病症，其实质是在青春期少女身上发生的类似多重人格障碍的现象。故事的舞台就是一个集合了患上公主病的少女们的特殊学校。作中女主角们内心都因为家庭或者过去的经验等原因压抑了各种感情，公主病发作时就会使出以各种童话传奇中的公主为蓝本的特殊能力，人格也会发生变化。该做就是用这种看起来非常奇特的设定来映射现实中青春期少女们的内心的各种烦恼，描绘了一种妙趣横生的青春百态。



物语

家族計画 Re：紡ぐ糸

中文译名 家族计划 re：编织羁绊 公司 cyberfront
原画 さめだ小判 剧本 田中ロミオ 主机 PS3
音乐 I've 发售日 2013 年 10 月 24 日
批评空间中央值 81(PC) Getchu 当月排名 – infomation

说起田中罗密欧的『家族计划』，只要你稍微有一点玩龄，恐怕就不会没听说过。毕竟那款传说中的"10 万级大作"对当今玩家和年轻一代制作者们带来了深远的影响，那些经典人物和剧情无疑是一个个时代的印记。如今专业毁名作的 cyberfront 推出了这样一款画面完全重制，CV 全部更换的"重制版"，虽然故事还是那个故事，但是整体"现代化"了一圈的『家族计划』对老玩家来说几乎是不可原谅的。不能怪さめだ小判的软萝莉画风不好，而只能说，我们心中的茉莉和青叶只能是当年那个样子。顺便一说，该作 PC 版也于一个月后挂着 D.O. 老厂的牌子发售了，没有接触过原作的朋友倒是可以去尝试。



恋爱

ワルキューレロマンツェ More&More

中文译名 少女骑士物语 更多更多 公司 Ricotta
剧本 北川晴、なたけ、たにかわたかみ 原画 こもりけい、ひづき夜宵
音乐 景家淳、野中雄一、田辺トシノ、斎藤悠弥 发售日 2013 年 10 月 25 日
批评空间中央值 70 Getchu 当月排名 1 infomation

2011 年拥有高人气的作品『ワルキューレロマンツェ』的 FANDISC。Ricotta——特别是画师こもりけい两年时间才只制作了这么一个东西，让人有些匪夷所思。作为 FD，受到重视的内容是原作不能攻略的三位角色龙造寺茜、ベルティーユ、柊木绫子正式升格为女主角，而且比较罕见的是游戏还包含了本篇的共通路线，这三位追加女主角的剧情也是从共通路线中分支出去的。仿佛是给没有接触过前作而只对这三位女主角感兴趣的玩家准备的。但是本篇几位女主角的后日谈实在太短，不禁让人抱怨分量不足。当然作品质量本身与前作基本持平，各位期待的放尿 Play 也依旧健在。





奇幻

ティアーズ・トゥ・ティアラⅡ 覇王の末裔

中文译名 花冠之泪 II 霸王的末裔 公司 AQUAPLUS 主机 PS3
剧本 まるいたけし、JIGY(辅助)、咲洲花那(辅助)
原画 十条たたみ 发售日 2013 年 10 月 31 日
批评空间中央值 71 Getchu 当月排名 – infomation

这是 2009 年发售于 PS3 主机的『ティアーズ・トゥ・ティアラ 花冠の大地』的正统续作。游戏标题有一定迷惑性，我们首先必须明确，本作主人公并不是前作主人公阿隆或是阿尔撒鲁的子孙。舞台转移到南欧，时间大约是在前作数年之后，除了同一世界观这个大背景相同之外，其他方面譬如人物和剧情全都是重新设计的。

本作故事保持了与前作几乎相同的发展路线，但剧情侧重和主题并不相同。本作是一部讲述意志和希望的故事。作中人们反抗神圣帝国的统治，拒绝成为无知的人偶，体现的就是一种要脚踏实地，用自己的行动决定未来的意志；而作中不管老年还是少年，他们在今天的绝望中，为明天辛勤耕耘的行为，无疑也是一种对希望的歌颂。

而人物描写也将重点从男性转到女性身上。其中塑造最成功的就是最受优待的女主角塔尔特和在故事前半就已经退场的伊莎贝尔。但正因为伊莎贝尔给予玩家大震撼，玩家的期待被提升起来，而在后来故事里却又没有再达到同样的高度，所以落得让大批玩家失望的结果。

另外，本作系统依然是非常王道的 SRPG，虽然没什么新意，但制作得很严谨，而且难度一点不低，即便是选择 Easy 难度在剧情战中也可能吃瘪。



11 月 時雨 ■ 霜月 November

[そして煌めく乙女と秘密5]

传奇

十六夜のフォルトゥーナ

中文译名	十六夜的命运女神	公司	Lapis lazuli
原画	宮坂みゆ	剧本	卯月一葉，mizuki ryo
音乐	fripSide	发售日	2013年11月29日
批评空间中央值	80	Getchu 当月排名	17

infomation

由 fripSide 的音乐制作人八木沼悟志担任游戏制作人和原案的话题作。八木声称几乎将三年时间里通过音乐赚到的钱全部投入进去，而『十六夜的命运女神』作为其成果，的确是一群由真正有想法，有意志的制作者们创造出的一部融入了灵魂的作品。

逃离家庭，独自四处放浪的主人公来到了一座名叫五条町的偏远的海边小镇，在这里邂逅了拥有灵能力的修女露西亚和身为幽灵的小菜等人，并被卷入镇上发生的连续杀人事件之中。

作中四位女主角的路线各种有不同的话题和偏重的内容，譬如时雨线是与姐姐的离别和杀人事件的颠末，小菜线是幽灵与人的恋爱，乙女线是主人公的身世和与过去的诀别……从这些路线中玩家所获感受也不尽相同，但我们依然可以看到共通之处——那就是少年少女们都不得不经历与重要之人分离，最终他们以不同的立场和态度与对方进行了诀别——毕竟只有诀别过去，我们才能真正走向明天。

要说本作最大的特点，那就是漫无边际的日常描写。所有关键情节全都发生在“日常”之中，“日常”就是本作的“剧情”，制作者通过这种方式在叙述剧情的同时十足地表现出了角色魅力。只不过如此漫长的日常不是所有人都能人受得了的，而且由于过于漫长，前期留下的许多伏笔到后来也不了了之，不由的叫人惋惜。



传奇

HHG 女神の終焉

中文译名	HHG 女神的终焉	公司	ういんどみる	音乐	羽鳥風画
原画	ミヤスリサ、桜沢いづみ、ななせめるち				
剧本	サイトウケンジ、三日堂、深山ユーキ	发售日	2013年11月29日		
批评空间中央值	77	Getchu 当月排名	1		

infomation

虽然风车社官方表示这是一款完全新作，但不管怎么看都是 2011 年的『Hyper → Highspeed → Genius』正统续篇，两作之间联系非常紧密。一开始久司郎会处在失忆状态，他会在女主角メフィスト的协助下便一面追寻着过去的记忆，一面对面陌生的女主角和新的神秘敌人。故事本身依然是以天赐的力量“GIFT”为中心展开，从作品类型来说也是超能力战斗一类，不过剧中日常描写的成分也很多，展现角色魅力的部分也不可忽视。总的来说虽然相对前作有所劣化，但如果你喜欢前作，那么解决了不少遗留问题同时又挖下新坑的本作，也是不应错过的。



网游

Electro Arms -Realize Digital Dimension-

中文译名	电子兵器－现实数码次元－	公司	light
剧本	高濱亮、昏式龍也、無儀歩、谷崎央佳	音乐	押上極
原画	泉まひる、夕薙	发售日	2013年11月29日
批评空间中央值	75	Getchu 当月排名	9

infomation

Light 社一如既往的中二系作品。本次选择的是进来流行的网游题材，是一部主人公们在网络游戏里通过真实体感展开的热血战斗物语。在名为『Electro Carrier』的超现实网络游戏里玩家们将以游戏角色的身份，在虚拟的世界中穿行，实现探索迷宫，完成任务等等一般游戏都有的事件。故事展开的确展示了相当标准的中二风格，而剧本本身评价也并不低，但是故事节奏却严重影响阅读心情，剧情拖沓，文字啰嗦，在热血和高潮场景也难以带来爽快感。难得以网游为题材，作中也有角色能力和属性成长以及技能树的设定，在故事却并未很好利用起来，这让人颇为失望。



奇幻 VenusBlood -GAIA-

中文译名 维纳斯之血 – 盖亚 –
公司 DualTail
原画 トシぞー、丹下ゲンタ、桐川いくむ、白家ミカ
音乐 solfa
剧本 あくまっこ、イルカ、内山涼介、け~まる
发售日 2013年11月29日
批评空间中央值 81
Getchu 当月排名 2

infomation

九尾系列品牌中专注于黑暗重口系作品的DualTail（双尾）的新作，也是该社旗下『VenusBlood』系列的最新作。故事背景依旧是奇幻风格的幻想世界，不过被施以了黑暗风格的加工。游戏分为Law和Chaos两大路线，前者好歹基本是沿着正义路线前进，后者主人公则会对妹子们各种鬼畜……而作为基本要素的触手可谓随处可见，孕妇Play什么的各种重口PLAY样样俱全，顺便还将前作的“产卵”这种高级玩意儿继承并发扬光大，因此有人说一句话评论就是：觉得可以接受产卵的人应该会给出高评价的作品。而作为另一半卖点的SLG系统经历多年的累积，现在已经拥有很高的完成度，游戏性很不错。



伪娘 桜舞う乙女のロンド

中文译名 樱花漫舞的少女圆舞曲
公司 ensemble
原画 きみしま青、蟹屋しく、ねまき
音乐 ミリオンバンブー
剧本 歌鳥、水瀬拓未、ハイボリューム、来夢みんと
发售日 2013年11月29日
批评空间中央值 81
Getchu 当月排名 2

infomation

Ensemble在2013年11月发售的“乙女”系列第三作『桜舞う乙女のロンド』实际上就是该社女装潜入的最新作。为了照顾体弱多病的妹妹，主人公被扔进了女校与妹妹成为同班同学，但特殊的是，他老妈还为他在男校报了名，因此他不得不同时出入两所学校。与该社前两款女装潜入作不同的是，本作几乎抛弃了严肃的成分而将萌和搞笑作为主要内容了。作为女装潜入最受关注的男主角虽然非常弱气和优柔寡断，但在内心深处依然保留着男性的骨气和矜持，再加上偶尔也会到男校露面，并没有太过女性化，不过也正因如此，给人留下一种“穿着女装的普通男主角”的平庸印象。



恋爱 妹のおかげでモテすぎてヤバい。

中文译名 多亏了妹妹太受欢迎的我变得很不妙。
公司 Hulotte
剧本 深山ユーキ，錦木紅葉
原画 池上茜
批评空间中央值 73
Getchu 当月排名 5
发售日 2013年11月29日

Hulotte时隔2年多的新作，从本次非常轻小说的标题可以看出，妹是一个关键的元素，但故事又并非直奔妹妹而去，相反，妹妹白取叶对主人公来说本应是距离恋人最远的存在——她最初是协助哥哥把妹的帮手。本作故事结构也颇为有趣，因为妹妹的帮助主人公变得“太受欢迎”，接二连三招来其他妹子的青睐。如果要贯彻真爱，那么玩家就不得不狠心拒绝这些妹子，而妹妹路线更要在攻略完其他女主角之后才会开启。作为专注于角色萌的作品，本作对于恋爱心理的描写可圈可点，再加上强烈的妹控指向，在玩家中间也获得不少好评。



奇幻 あかときっ♥ -もっと脱がせて恋の魔砲-

中文译名 天明之时 – 脱下更多的恋之魔炮 –
公司 Escu:de
原画 笹井さじ，草上明
剧本 藤原休樹、企画屋（辅助）
批评空间中央值 80
Getchu 当月排名 29
发售日 2013年11月29日

『あかときっ』本是始于2010年的一个系列作品，而本次则是对系列第一作进行了重制。作品内容是讲述一群骑着扫帚的“魔炮使者”对抗给世界带来黑夜的魔物的故事，游戏中玩家需要操作主人公和少女们通过Escu:de特殊的战斗系统相互切磋，并且和魔物们战斗。而这战斗最大的特点就是脱衣！战斗中可以用不同的攻击对少女们造成伤害，这反映在画面上效果就是爆衣了，而且系统本身还蛮有讲究，研究起来也有独自的乐趣。当然作品本身并没有严肃和沉重的展开，始终包裹在欢乐有趣的气氛中。





传奇 赤さんと吸血鬼。

中文译名 小宝宝和吸血鬼。 公司 ALcot ハニカム
原画 桑島黎音 剧本 大槻涼樹 音乐 折倉俊則
批评空间中央值 55 Getchu 当月排名 6 发售日 2013年11月29日

对战车级的超级大地雷，完全毁了玩家对ALcot ハニカム的信赖的一作。官方介绍故事内容是“突然掉下来小宝宝，突然有吸血鬼转学来，让人无法猜测故事的学园ADV”，可实际上是，作品文字叙述非常混乱，场景和视点毫无意义的频繁转换，很难让玩家跟得上进度。共通线又臭又长，而所谓角色线只是在最后选了女主角啪啪啪之后就END的OMAKE。剧本作者大槻涼樹好歹是曾创作了『蝿声の王』这样异色名作的写手，难以想象会做出这样低水平的东西。如果要尝试就要抱着为了漂亮的原画忍受一切糟粕的觉悟。



奇幻 あまたらすリドルスター

中文译名 漫天小星星 原画 2-G、あにぃ、Syroh
剧本 遊真一希、六月の玉子、保桜 公司 seal-QUALIA
批评空间中央值 70 Getchu 当月排名 8 发售日 2013年11月29日

主人公和青梅竹马的少女一起在夜晚郊游时，目睹了流星坠落到学校附近的一幕，而学校因此发生了巨大的变化，此后主人公接二连三与陌生的神秘少女相遇，展开了一场充满了星星和童话元素的浪漫物语。重口拔作品牌softhouse-seal的新生姐妹品牌seal-QUALIA号称专注于正统派纯爱作，而作为该品牌的出道作，『あまたらすリドルスター』一开始大多数玩家表示怀疑，毕竟从重口转向纯爱的例子实在比较少。不过总的来说，虽然本作剧本并不算优秀，但至少作为纯萌系作品算是到达了及格线，而且工口方面又一如既往地给力，可以一试。



欢乐 そして煌めく乙女と秘密^5

中文译名 以及闪耀少女与秘密^5 公司 ねこねこソフト
原画 生名多聞、丹羽香ゆあん、麻の葉、かのら、秋乃武彦（其他）、司ゆうき（其他）
剧本 海富一、御導はるか、池波智香、片岡とも（辅助）
批评空间中央值 70 Getchu 当月排名 20 发售日 2013年11月29日

猫猫社向实用性和废萌剧大步迈进的作品。作为看板的片岡とも只参与了剧本辅助，而两位招牌画师秋乃武彦和司ゆうき也退居二线，启用了大批新人画师。这不由得让人吐槽，这样的作品出在棉花社门下有什么不好？不过故事内容不较真的话其实还算非常有趣的，一个纯爷们儿为了妹妹而潜入——啊不对，是硬穿着女装闯入女校，引发的各种啼笑皆非的故事。当然，这种完全不可爱的女装肯定不能算是伪娘啦！对猫猫饭来说，本作最大的收获或许还是通关后Staff Room里片冈本人公布的全新纪念作。或许推出本作只是为了制作新作赚奶粉钱吧……



育儿 我が家のヒメガミさまっ！

中文译名 我家的姬神大人！ 公司 Chuablesoft
剧本 おぶと、和泉万夜、草壁よしお 原画 関谷あさみ、ちり
音乐 けんせい 发售日 2013年11月29日
批评空间中央值 70 Getchu 当月排名 24 infomation

Chuablesoft目前的最新作。本次的题材是带有奇幻色彩的田舍恋爱物。主人公在夏日祭的晚上捡到了小女孩“ヒメ”，无奈只好带回家抚养，后来得知她竟然是“神之御子”。在一番躁动之后，身为巫女、剑士、青梅竹马的少女们纷纷住进主人公的家中，而ヒメ又在突然之间变成了高中生大小的少女……在这后宫剧般的故事中，展开的竟然是感觉格外温馨的“父女剧”，只可惜进入个人线就超展开连发，瞬间失速……该作在今年Chuablesoft作品中反响也是最惨淡的，毕竟在同一年中连续推出的第三款不过不失的作品，难免让人觉得有些急功近利。




12月
降霜、冬霞、冬籠
December师走



ラブレプリカ

中文译名 恋爱复制品　**公司** Garden

原画 高田一廣　**剧本** 蘇芳立花，宮藤まぴろ

批评空间中央值 75　**Getchu 当月排名** 23　**发售日** 2013 年 12 月 20 日

Visualart’s 旗下“新”品牌 Garden 花费了近两年时间才制作完成的处女作。制作者们与隔壁的『十六夜のフォルトゥーナ』同样经过漫长的酝酿，给我们带来了一部与众不同的作品。从小受到严格教育的主人公想要找个女朋友,在朋友的建议下决定组建一个乐队来吸引目光,于是便在寻找同伴，进行练习和演出的过程中结交了多位少女。看似一款平常的青春物语,但在这个蔓延着不治之症的世界中却隐含了生死观、人生选择、复制人的伦理等严肃而沉重的主题。喜欢轻松作品的人应该敬而远之，但仅从剧本来说排上全年前列不是问题，很值得厌烦了千篇一律的萌系角色 GAME 的玩家去尝试。



魔法 まじかりっく⇔スカイハイ －空飛ぶホウキに想いをのせて－

中文译名 魔法超级高校　**公司** Whirlpool

原画 水鏡まみず、キグナス、れとまクロ(SD)　**剧本** 大三元、志村那由多、瀬戸涼一

批评空间中央值 70　**Getchu 当月排名** 2　**发售日** 2013 年 12 月 20 日

Whirlpool 在 2013 年的又一款新作。本次由该品牌的第二画师水鏡まみず担任主力，整体更加靓丽的风格能够吸引新玩家。本作延续了 07 年的名作『MagusTale ～世界樹と恋する魔法使い～』的世界观。从时间上看是发生在『世界树』故事的几年之后，喜好乘坐魔法扫把满天飞的男主角天满隼人某天意外地从地下遗迹中获得了一把“能够变成美少女”的魔法扫把，而一夜之间除了他本人之外其他所有人都失去飞行能力，成为众矢之的他不得不去主动解决这个神秘现象。故事展开虽然不算新颖，但平凡的气质倒是与漩涡社历代花哨的风格体现出了不同看点。





Timepiece Ensemble - タイムピース アンサンブル

中文译名 时钟合奏　**公司** Glace

原画 せせなやう　**剧本** 若瀬諒、りりり　**音乐** 大川茂伸

批评空间中央值 66　**Getchu 当月排名** 2

新品牌 Glace 的处女作,同时也是 ALcot ハニカム旗下作作品『1/2 summer』的原画加剧本组合的新作，本作世界观和故事也与之有少许关连。作品讲述的是某个学校的学园祭到来前一周的故事。看上去像是非常平凡的青春学园物，但作中却杂糅了各种超自然设定和超展开。眼看学园祭准备工作要不来及完成的时候，时间突然多出了一天。然后在这一天中各个路线里我们可以看到有魔法使妹子创造了与主人公在一起的二人世界，有神社制造的人造人妹子最终死去，也有妹子为了让姐姐升天而死……这些不说不知道，一说吓一跳的展开严重缺乏铺垫，气氛也大为不合。



百合 その花びらにくちづけを 白雪の騎士

中文译名 亲吻那片花瓣 白雪的骑士　**公司** ゆりんゆりん

原画 ぺこ　**剧本** JUN　**发售日** 2013 年 12 月 20 日

批评空间中央值 80　**Getchu 当月排名** 13

花吻系列自 2012 年底实现了商业化之后，在 2013 年也以 3、4 个月一作的频率推出着中低价格的短篇作品。而年底这款『白雪的骑士』才算是第二款全价新作。不过相对于 5 月的『天使のあこがれ』和 8 月的『天使たちの春恋』这两款作品以医院为舞台用全新角色开创了另一条被玩家成为 " 蓝色百合 " 的路线，本作还是沿着原本的学院路线，旧作角色依然占有主要地位。加上篠崎六夏和白河沙雪这一对新角色，本次一共包含了 5 对情侣的故事，严肃成分较去年的『ミカエルの乙女たち』来说有所减轻，不过制作者对于不同情侣之间的互动的把握更加出色了，所以作为群像剧也有新的看点。





青春　つよきす NEXT

中文译名 强吻 NEXT　**公司** きゃんでぃそふと　**原画** 天海雪乃

剧本 さかき傘　**音乐** Barbarian On The Groove、天道紅緒

批评空间中央值 80　**Getchu 当月排名** 3　**发售日** 2013 年 12 月 20 日

经过半年多前的『つよきす 3 学期 Full Edition』之后，きゃんでぃそふと终于舍得让『つよきす』进入新的阶段了。这款“NEXT”是名符其实的“新世代”，讲述旧作的男女主角那“传说的世代”过去了数年之后的故事。作品基本是按照前作的路线发展，女主角们也依然是一群强气娘。不过由于时代不同，本作对角色的刻画中青春和硬派度有所削弱，而套用上了现在流行的イチャラブ方式，这一点是好是坏就因人而异了。到如今，剧本作者さかき傘已经磨练出了一套自己的方法，突破了“劣化タカヒロ”的瓶颈，让人不得不期待他和新世代『つよきす』今后的表现。



文艺　星継駅疾走軌

中文译名 星继车站疾走轨　**公司** raiLsoft

原画 浦辺克斗　**剧本** 希　**音乐** さっぽろももこ

批评空间中央值 75　**Getchu 当月排名** –　**发售日** 2013 年 12 月 20 日

Liarsoft 的子品牌 raiLsoft 从 2012 年开始陆续推出了一系列以“星継駅”为前缀的作品。该系列围绕着一座古老的星际车站这一神奇的舞台发生了各种各样的奇妙事件，途经车站的移动剧团的人们、车辆的管理员、车站的导游……与车站相关的各色人群聚集在这里形成一个奇异的光景。最新作“疾走轨”的话题则是一辆穿越时空而来的“亡灵列车”。随着亡灵列车的到来，各个时代——也就是之前发售的数部作品的主角们聚集到了一起。作品不管氛围还是剧情都沿袭了 raiLsoft 之前几部小清新文化剧的风格，而且托这独具特色的画风的福，还增添了一份诡异而神秘的气氛，作为读物来说是乃上乘之选。



武斗　戦国†恋姫 ～乙女絢爛☆戦国絵巻～

中文译名 战国恋姬　**公司** BaseSon　**音乐** Shade、たくまる

原画 八葉香南、かんたか、片桐雛太、日陰影次、くわだゆうき、神剣桜花、KAGEMUSYA、ぎん太郎、夏彦、MtU、繭咲悠、rei 太、城崎冷水 (SD 原画)

剧本 神代いづみ、K.バッジョ、ひよ、花七、杏仁みかん、川井ヨシタカ、新井し一な

批评空间中央值 72　**Getchu 当月排名** 1　**发售日** 2013 年 12 月 20 日

经过长期宣传，声势浩大的『战国恋姬』终于在 2013 年年底与我们见面。继『恋姬无双』吃到甜头之后，BaseSon 就一直在尝试这种将历史武将娘化的题材。本次作品他们的确下了重金，超长的原画和剧本阵容震慑到一般玩家。虽然题材是让武将们合力对抗人类的敌人——鬼族，作中融入的史诗撑他没有以前多，但是喜欢萌娘武将的玩家还是绝对不应该错过。本作被定为全年龄作品估计是让玩家最意外的一件事，当然，所有武将都启用了里界 CV 的事实很明显表明不久之后会有 18X 版出现。；故事上也有很多没有说明以及可以拓展的部分，所以后续作品也是迟早的事。





传奇　fortissimo FA//Akkord:nächsten Phase

中文译名 极强战争 FA　**公司** la' cryma

原画 大場陽炎、たにはらなつき(辅助)、立羽(辅助)、鷹乃ゆき(辅助)、こなた(辅助)、たかとう(辅助)

剧本 神夜優、青葉大(辅助)、johnny(辅助)、友野健人(辅助)　**音乐** 橘尭葉

批评空间中央值 75　**Getchu 当月排名** –　**发售日** 2013 年 12 月 20 日

la' cryma 算是一直不愿意放弃全年龄市场的 PC 游戏厂商之一了，不过对于这个品牌，我们已经很多年没见过『fortissimo』系列之外的作品了。2010 年的第一作『fortissimo//Akkord:Bsusvier』以全年龄作的形式登场的时候就吓了玩家们一跳，其后这款作品推出过一个名叫“EXA”的加强版，然后又发售了其 18X 版“EXS”。而现在这款所谓的最终版“FA”竟然在 EXS 的基础上又变回了全年龄状态，让人不禁吐槽这究竟是对全年龄的执着还是单纯想再骗一次钱而已。不过，客观来说，本作的确是一部良质的超能力战斗物，作中角色也塑造得不错，如果还未接触过的话，那么可以从这款 FA 和 EXS 中选择其一下手。




2013
GALGAME
年鉴
part THREE
Comment
GALGAME
YEARBOOKS 2013
点评

七大罪人的青春物语

カルマルカ＊サークル

the youth story of seven sinners

■ 文 / 连根塞 ■ 责编 / 如月千华、白石 ■ 美编 / orangec



INFO

游戏名：カルマルカ＊サークル　　中文暂译：罪愿同好会
公司：SAGA PLANETS
原画：ほんたにかなえ、とらのすけ、茉宮祈芹（辅助）、風見春樹、有末つかさ、ちまろ（辅助）、都桜和(SD原画)
剧本：瀬尾順、砥石大樹、御厨みくり、高嶋栄二（辅助）、モーリー（辅助）
音乐：Elements Garden(主题曲)、樋口秀樹(BGM)、水月陵(KIYO)(BGM)
发售日：2013年9月27日



这是一个存在各种神秘力量的世界，不但人们都用各种自己无法控制的特殊能力——“魔可”，世界不为人知的角落还有许多神奇的存在——罪愿（カルマルカ）就是其中之一。所谓罪愿，是指记录着这个世界过去，现在，未来一切“罪业”的“图书馆”。

刚转入星海学园的男主角御影海人刚刚和青梅竹马的成海姐弟打了个招呼，就被抱着谜之陆龟的学妹拐带进了一个奇怪的社团。这里的成员都持有着魔可，海人也被证明拥有“愤怒”的魔可。而其他人则分别拥有“傲慢”、“暴食”、“贪婪”、“懒惰”、“色欲”、“傲慢”……每个人都有他们背负着的“罪”。

“渡星同好会”这就是这群少年少女们组织的名称。那是一年一度，仅在七夕之夜尝试对罪愿进行“连接”的季节限定的同好会组织，他们受到学校理事长的关注并直属于学生会。海人虽然满口抱怨但还是加入了这个组织，与古怪的成员们开始了奇妙的社团活动。

据说，能够连接罪愿的人，能够从世间一切的束缚中解脱出来，甚至不用再背负过去的罪责，也不用面对来自未来的恐惧，也就是说，他们能够摆脱自己的“魔可”。但是经过了长期准备，众人的对罪愿的链接却以失败而告终。而海人也与同伴们一起忙碌的日子中于心仪的少女走到了一起。



故事一开场把主角拐到同好会的留学生少女。同好会的开心果。她持有的魔可“色欲”的能力是会吸引同性，但是对异性无效。拜此所赐经常被女同学结队尾行。她属于这一类作品中经常见到的元气后辈型角色，个人线前半期也是很正常的学长学妹间的发展。但后半突然变得超展开：原来尼可尔是某个海边小国的公主，来星海学园的实际目的是用罪愿改变国家又贫穷又动乱的惨状，随后还被卷入该海边小国的武装斗争。 看完这条线也很难说明她的“罪”和色欲有什么半点关系，所以设定没有好好加以利用。同时也因为奇妙的超展开太多，群众评价最差的一条线。



Character



自由奔放我行我素的美少女，是学校远近闻名的问题儿童，不过她倒是对别人的评价毫不在意，以自己的方式享受着学校生活。同时她还有厌男症，号称男人不能近身三米内，附带暴食魔可，一个人能吃 N 人份。

随着与她的关系逐渐接近，海人知道她厌恶男人是因为父亲七年前做了不能原谅的事，她也因此一直住在野外。经过了严肃的调查取证，海人又找到了朝比奈父本人，得知七年前他只是作为公务员背了一个莫大的黑锅。其后，海人便经过努力最终成功地让父女解除误会，重归于好。

另外，她暴饮暴食似乎和魔可没太大关系，后来解除了还是吃的挺多的……





同好会的会长，学校有名的天才少女。由于身材娇小，在渡星同好会里被当做吉祥物，受到其他成员的疼爱。平时沉默寡言，只在必要的时候说出最简单的话语，别人很难想象她在想些什么。不过当她想展示自己的知识，或是纠正别人错误的时候，就会变得格外饶舌。逐渐了解她的过去我们才会知道，她其实是个孤儿，特殊成长环境让她只有通过回应他人的期待，或是完成他人的任务才会感到自己还活着。当她喜欢上海人，又面临校长的留学邀请，自己的感情和别人期待首次产生了冲突。当然，并不愿意留学的她最终在同伴的帮助下，获得了上台拒绝留学的勇气。



比海人年长的学姐，同好会副会长，会长历的好友。她只是一个配角，她的路线也是从历线分支出来的副线，其主题倒是与磨线相辅相成，探讨活着的意义。因为小时候惹了祸，她一直被“圈养”长大，无论做什么都感觉没有人承认自己。这种心理状态与历有着相似之处，但两人的思路却正好相反。她的路线后期会发生被强制相亲的事件，从小只能对家人言听计从的她无力反抗，最终还是海人经过一番努力取得了她家人的认可，强制相亲才得以取消。这样一来，她自己所坚持的感情终于得到承认的同时，她也第一次感到自己被他人“认可”了。







本作的第一女主角，标准和风少女，时不时还会掏出个扇子风雅一下，"嫉妒"的能力发动时会无条件的表露喜欢男主角海斗的感情。

共通线的天文解说会结束后两个人继续打算搞一个面向老年人的天文讲座，而在准备材料的过程中互相发现对方就是曾经一起看星星的童年伙伴。起初奈月欺骗自己喜欢海人是因为魔可发作，但后来也承认了自己的感情。不过故事后半她突然面临一场转校风波，故事大肆渲染悲情气氛，两人琼瑶了好一阵最后转校一事竟然不了了之……

这条线最关键的部分是找出了奈月母亲的遗物——一面绘有魔法阵的小镜子。得知了这一线索之后，我们再重新从序章开始，这一次就能成功连接罪愿，进入最终路线了。



莲看上去非常可爱，但实际上是不折不扣的男生。换句话说，就是个时刻都穿着女装的伪娘。由于个子小，别人看起来他的动作和表情都十分有杀伤力。而未来则是在学校学生会担任书记一职的少女，成绩优秀，实干家，外表看起来比较冷淡，不会把喜怒哀乐表现出来。由于渡星同好会的活动影响到了学生会，所以她似乎对众人印象并不好。这两个角色在个人线几乎没有什么存在感，但却是最终路线的关键人物。

起初莲被误认为是“傲慢”魔可的持有者，但他却在成功连接罪愿后受伤，后来才知道原来“傲慢”真正持有者是未来。未来用傲慢的能力修改了莲的记忆让他混入了同好会，她的本意竟然是想牺牲自己让曾经引发悲剧的罪愿彻底消失……后来故事有混入了关于学校理事长的阴谋，罪愿的关闭，第一女主角奈月的危险等各种复杂的展开，不过所有最终都在七位同伴齐心协力的努力下迎刃而解。可喜可贺……









坦白的说，如果一个人在『初雪樱』获得了感动之后，就几乎不会对没有新岛夕的本作抱太多期待。从结果上说，本作的确离『初雪樱』有比较大的差距，但若单独看做一款以角色萌为重点的作品，倒也并没有那么糟糕。

本作剧本的结构比较传统。开篇到第一次连接仪式失败是序章的部分，每攻略一条线后会提示法阵亮了一个点（男主角的愤怒初始就亮，傲慢在角色线攻略完后自动亮），魔法阵所有点都亮起之后才进入真结局。在这种结构中展开的剧情也有一些看点：历会长 & 夕姬羽前辈线从不同角度表达生存意义的部分很不错，主线的＂就算过去很糟也不能后悔＂虽然大路货，比一些剧情结构相同但写得太混乱的作品要好（比如同年的『プリズム◇リコレクション！』）。当然，缺陷也比较明显，比如部分角色的魔可与故事关连很少，感觉只是走形式凑足七宗罪而已，而主角的愤怒魔可又存在感太低，跟女主角们相比基本就是摆设……最终路线解谜部分切入得很是时候，先解决同好会内乱之后整理线索的这段剧情没有掺杂太多粘糊的恋爱成分一气呵成，值得赞一个。只不过收尾比较烂，和奈月把关键物品镜子藏在灯塔里一样不靠谱，奈月母把解决问题的纸条藏在祠堂里，你们母女俩藏东西都这么爱藏一个容易丢的地方吗……另外说服抱着赴死决心的未来的过程也写得不够真切，让人感觉莫名其妙。

坏脾气的男主角，开场的流言传达信息，前半段泼冷水后半段洗白的配角……可以看出这一作很多地方刻意的模仿了之前大获成功的『初雪樱』的一些桥段，虽然逻辑安排比新岛夕强很多，但故事本身不如『初雪樱』表现得深刻。

总的来说，用评价中学生作文的方法来说就是全文立意 80 分，文笔勉强及格，全作质量不过不失，纯废萌之外有那么一丁点的推理成分，看在 CV 和原画的面子上值得尝试一下。

另外，除了前面提到的角色之外，作中还有一个标准的幼驯染角色成海杏。她作为作中为数不多的正常人只有一个没进个人线时收底的 NE，按理来说还有可以挖掘的余地。但 Saga Planets 似乎一直没有出 Fandisc 的习惯，导致这个角色不能攻略成了一个非常遗憾的事……GAL

LOVELY×CATION 2
—Start of daydream that continues through all eternity—

新瓶装老酒，纯爱与拔交织的校园日常

■ 文 / sionava ■ 责编 / 如月千华、白石
■ 美编 / orangec

LOVELY × CATION2

游戏名	LOVELY × CATION2
厂商	hibiki works
原画	唯々月たすく
剧本	insider
音乐	Miyaji
发售日	2013 年 4 月 26 日



GAME INFO

Story

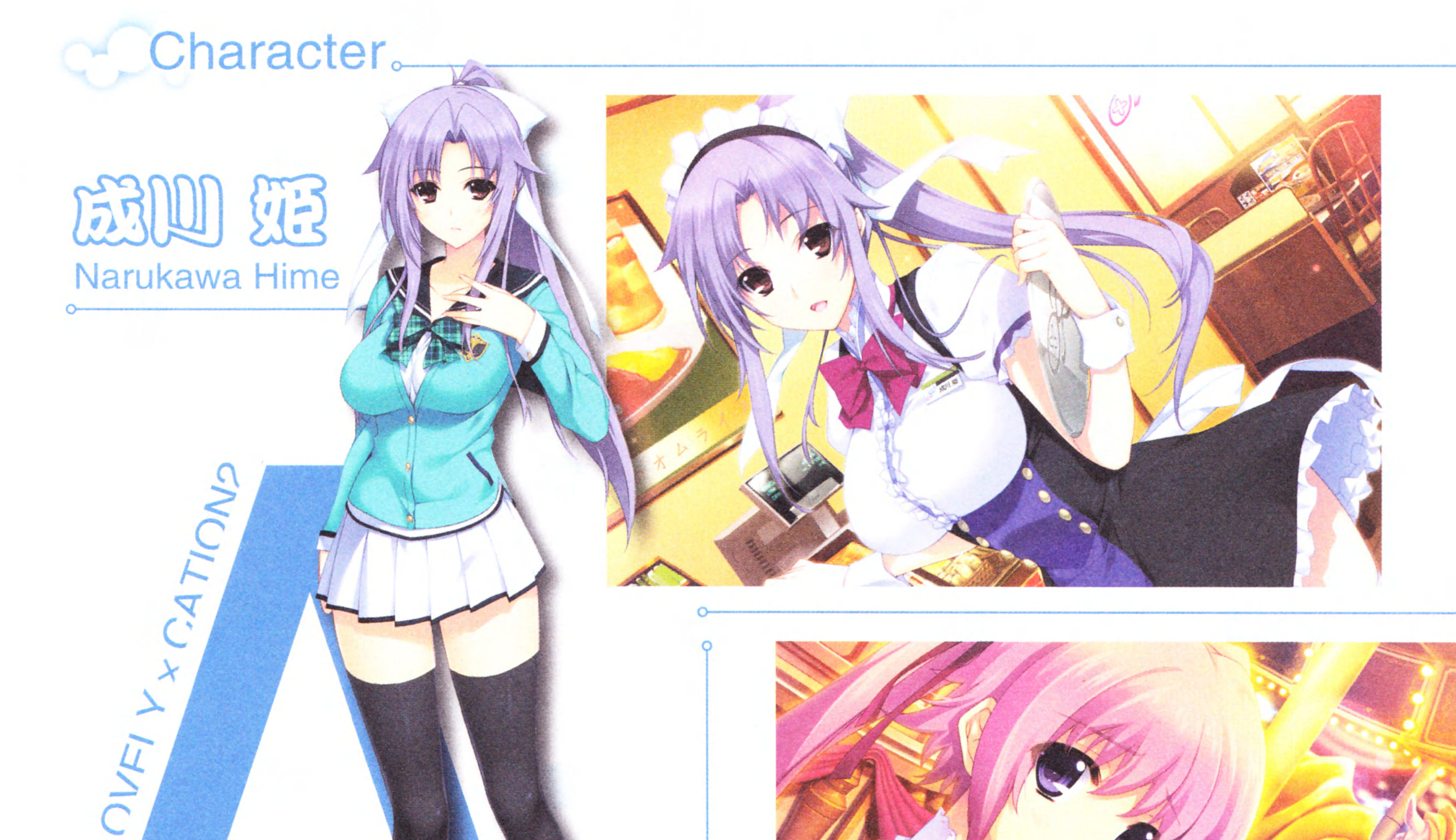
作为 GAL 的一大流行类型，校园日常系的作品总是层出不穷。

所谓校园日常，顾名思义，也就是过着每天上学—放学—课后的生活。不扯出超展开的话，在剧情方面也难以玩出太多花样。这部『LOVELY × CATION2』作为一部续作，也延续了前作的风格，是一部标准的校园日常剧。

与很多游戏相同，男主角（默认名字是和久须响）是年龄 = 没有女友的时间的初心者，而且还是所谓的食草系男子，性格比起外向更加偏内向一点，又是老好人，设定很普通。虽说在日常系作品中使用这种设定是为了方便玩家产生代入感，不过实际上男主比起现实生活中的缩宅，已经非常有勇气了。

这样的响在升上高中二年级时，决定从距离较远不便上学的自家，搬到学校附近开始独居生活，从此开始享受自由的时光。而在他升上二年级后，心境也从初心者开始转变，变得想要恋爱了起来。在一次外出散步中，他误入了某个奇怪的神社，被迫听了神主老头的一席话。虽然形迹可疑，不过老头对于恋爱方面的指导让他也慢慢领悟了一些道理。在此时，他接触到了 4 名外貌与性情各异的少女，而他的心也开始悸动——

Character



成川 姫
Narukawa Hime

CV：夏野こおり
所属：水明学园 2 年 A 组　归宅部
身高：159cm　三围：B87/ W57/ H89
生日：11 月 12 日（天蝎座）
血型：A 型

响开始独居生活后，在全新的环境中遇见的印象深刻的少女。在海鲜餐厅打工的她，身穿可爱的制服，美丽的容貌与标致的身材让偶然前去用餐的响深深着迷。学校开学后，她成为了响的同班同学，并且还分在同一个小组里进行校园的清洁工作。一系列巧合（虽然对于玩家来说这些都是必然的）让响更加在意她，在朋友的鼓励下与她搭话并慢慢熟悉了起来。虽然在最初，响是由于她的外表而注意到她，但在日复一日的日常交往中，逐渐了解到了更多的她：有着“姬”这样高贵特别的名字，性格却如邻家女孩一般亲切明朗。童年时代都是假小子的样子，虽然在青春期逐渐让自己变得更女孩子气了起来，但还保留着大大咧咧的爽朗部分，与她交往不必顾虑太多，让人非常轻松。她的思考方式也时常有些像男生，但在细节部分还是和女孩子一样细心。总的来说是个强气的妹子，但也苦恼于周围的人都把自己当做男孩子看待。

响是她第一个将她视为少女，温柔对待她的男生，在与这个对她毫不吝惜褒扬与好意的心上人陷入热恋之后，她变得像普通女生一样柔弱，而这种前后反差，更让她讨人喜爱的程度直线上升。

韮崎 日向
Nirasai Hinata

元气的妹系角色。在响开始新生活之后，第一个遇见的人就是日向的父亲。她一家人与响住在一栋公寓内，其父韮崎先生更是在一开始就帮助响搬家，是个和善的中年人。日向很早就失去了母亲，和父亲相依为命。虽然她成为了很懂事的少女，并且难得地有着充沛的活力，但没有母亲，父亲又不得不忙于工作，这些生活的艰难之处也在她身上留下了印记。最典型的就是她有些怕生，处处为人着想甚至到了过头的地步等这些性格特点。虽然她找到了自己的兴趣——短跑，并且十分热衷，但这不过也是一种让自己摆脱孤独寂寞的手段吧。这一点，也许她自己都尚未意识到。

与响的相遇，让她也有了难得的年龄相仿的熟人，而随着交往深入，这样的少女慢慢打开自己的心扉也是十分自然的事。在本作中，她担当的当然就是妹系角色了。相比最近比较流行的那种吵吵闹闹的傲娇妹妹，这样一个元气懂事的孩子也能体现出另一种魅力。

CV：遠野そよぎ
所属：水明学园 1 年 A 组　女子田径部
身高：145cm　三围：B74/ W54/ H77
誕生日：1 月 23 日（水瓶座）
血型：A 型

出水 和琴

Izumi Wakoto



言行举止十分优雅的学姐。比起上两个邻家女孩般的角色，这位就更多像高岭之花。外表优雅沉静，容姿秀丽，成绩与头脑也都出类拔萃，这样的三年级前辈在学园的学生中自然也大受欢迎。虽然凑到她身边的男生也很多，但还没有人突破过她的铁壁防御。而她的另一面则是在家中的神社打工的巫女，虽然看上去像个完美主义者，但其实极富好奇心，有时候还像小孩子一样喜欢捉弄人。对于一切知识，她都抱着研究的态度学习，甚至是 H 方面的。这样的她面对响的时候，也总是游刃有余，连 H 时都处于优势的地位。如果玩家有姐控的属性又兼有一点 M 体质的话，这样的角色想必是正中下怀吧。



CV：さくらはづき
所属：水明学园 3 年 C 组
参加多个社团活动　身高：162cm
スリーサイズ：B88/ W56/ H87
生日：9 月 4 日（处女座）
血型：B 型

吉野谷 星音

Yoshinoya Seine



本作中看起来最神秘的少女。不过在一个日常系作品的故事里也不会有什么吓人一跳的超展开，让人觉得神秘的她也只是在游戏中担任一个无口无表情的角色而已。她也是和主人公响同年级的少女，但如果选择了其他线路的话，她很少有出场的机会。与其他角色同样的美丽容貌（其实这已不必多言了），不像普通日本人的高个子以及丰满胸部——可以说她拥有受欢迎的各种元素。但她的性格初看非常冷淡，总是面无表情地不知在想什么。对于喜欢这样的无口角色，并乐于享受她被男主角攻陷以后那难得一见的娇羞的玩家来说，她一定能让你攻略完成后获得满满的成就感。

CV：門葡蘭子
所属：水明学园 2 年 C 组　归宅部
身高：170cm　三围：B92/ W60/ H88
生日：6 月 10 日（双子座）
血型：O 型

Comment

作为发售于2011年的『LOVELY×CATION』的续作，本作基本延续了前作重视角色魅力的萌系作风格。

该作系统与一般 GALGAME 有较大不同，游戏一开始需要设定主角的名字生日爱称血型等一系列个人资料，以及专精科目之类。主角的名字可以让妹子亲口叫出来，而各种细节设定的差异则是会在与妹子们的交流中反映出来。在游戏过程中玩家也会有各种能力属性值影响到攻略过程——这些都是继承自前作的系统，而究其本源，也就是前作模仿『Love Plus』的风格设计来的。当然，本作也做了一些改进，比如游戏开始前还有难度选择，normal 模式下能力上升会稍微难一些，角色好感度也不太好刷。

在游戏中存在着时间的设定，每天大致都是从早上起床到晚上放学度过。大部分放学之后的时间，可以由玩家自由行动 2 次。虽说是自由行动，也只不过是前往设定好的各种场所，获得增加人物属性的道具，或者触发和女主角们的事件。这样简单的设置，但比起一根筋的游戏来说，也增加了一些自己乐在其中的代入感。可以特别一提的，就是自由活动时获得的各种道具，在名字方面都塞了很多的 neta，比如游戏中书店里可以获得的小说“铃宫春日的XX”等等。虽然只是这样简单的换个名字，但看到自己耳熟能详的各种东西，也是一种可以让玩家会心一笑的小小乐趣。

前面说到的人物属性除了会根据数值判定是否进入某个角色路线、或是触发支线剧情之外，还会对啪啪啪有影响。而这方面主要起作用的是三个属性：体力，灵巧（器用），与亲密度（游戏中写做 lovely 属性，在此暂且称为亲密度）。体力属性提高可以让 H 的 CG 中显示更多的白浊，灵巧属性提高可以让 CG 中有更多的姿势等，亲密度提高可以让 H 的过程更加甜蜜。总之一切都是为了玩家撸到爽服务的，非









常一目了然的设定。至于各种细枝末节的自定义姓名称呼啦，二维码扫描下载 CG 到手机啦，这些附赠的添头一般的设定，虽然不能说毫无意义，不过也就是小甜点等级的东西。有了更好，没有也无关紧要。

对于这样一款大打角色牌的作品，谈剧情如何的问题就显得有些无意义：因为无论是制作方，还是购买的用户，大概都不会将剧情作为本作的重头来看待。前作对剧情的处理并不马虎，因而格外受到好评，但在这款续作中却没有体现出这方面的追求，情节安排有所不及。但撇开剧情单说角色塑造，本作还是有不少值得称赞的地方，至少在日常系作品和角色早已泛滥的现在，能够塑造出让人认可的，真实可爱又极富个性的妹子们，本作已经很成功了。文字方面，稍加留意就可以发现，脚本家还是用心良苦地在日常生活中点缀了许多小小的笑料。仿佛朋友之间的互相吐槽，以及令人不禁捧腹的各色小事件，这些细节也从侧面对角色进行了更多刻画，让人物更加丰满了一些。另外，有不少体验过前作的玩家认为本作在气氛把握方面有所弱化，导致在游戏中的感受不如前作舒服，这实际上是因为本次的女主角相对前作的妹子们还是有那么一点点特殊，在塑造有“特殊性”的角色的时候，牺牲掉一些“日常气息”也在所难免。或许这也就是玩家的口味问题了吧。

另外，本作还继承了前作的另一大特色——DLC 剧情。为了让玩家在本篇剧情结束后依然能够享受和妹子们在一起的甜蜜生活，官方在发售后每个月都持续放出了免费追加剧情——这其实也是源自『LOVE PLUS』的理念：告白只是刚刚开始，真实的恋爱之路还长着。这样成功地让玩家在游戏结束后也能长期保持新鲜感，这种方式或许会在今后成为主流。

在 erogame 批评空间上，作为一款纯角色系萌作能够获得 80 分这样的高分，实属少见。很多人也赞扬它“系统有趣”、“超好用”，“角色可爱”，说明作为一个本就如此定位的游戏，它已经十分合格。虽然不像剧情大作那样能深入人心，但像这种指向性明确的作品，还是我们也不必要求那么复杂，随意享受 lovelove 的气氛与甜美的妹子们就足够了。GAL



魔导人偶与盗国战争 ——『魔導巧殻 ～闇の月女神は導国で詠う～』

Doll slaver and war of treason

■文 / 连根塞 ■ 责编 / 如月千华、白石 ■ 美编 / 迷梦

Info

中文暂译：
魔导巧壳～暗之月女神在导国歌唱～
公司：エウシュリー
原画：鳩月つみき、やくり、みつき、よしだたくま
剧本：平安京、飛行候補生、箱十、福山貴紀
音乐：有限会社クワイア
发售日：2013年4月26日





STORY

作为 Eushully 第 14 作，本作依然属于『战女神』系列的蒂尔 = 莉菲娜世界的范畴内，时代大概在『战女神 Zero』的第二世代至第四世代之间。

故事以舞台拉乌尔巴修（ラウルバーシュ）大陆中原的五大国之一，梅尔奇亚（メルキア）帝国为中心展开。帝国东端的森塔库斯（センタクス）领，在宿敌尹·加索尔（ユン・ガソル）联合国的猛攻下失去了元帅。这时，单纯是南部地方一介将军的主人公威斯海德·谢林德被派往了东部战场。

在来自四周帝国的威胁和本国内部矛盾的双重困境中，主人公带领自己的同伴们通过战斗、军备以及内政治理等方方面面的努力，挑战着自己的命运。而在这过程中，被帝国挖掘出来的远古兵器、只有 70 厘米高的魔导人偶——魔导巧壳逐渐起到了关键作用……

CHARACTER

梅尔奇亚帝国



威斯海德・谢林德
ヴァイスハイト・ツェリンダー
CV：四季路

本作男主角，通称威斯。剧情初期还是南元帅监护下的前代皇帝和佣人的私生子，因而有意被排挤。因前东元帅战死，紧急应对工业国的攻击才赶鸭子上架一样当上了东元帅。在共通部分他先取得其他三元帅的信任，期间抵御外敌进攻顺便撩撩外国姑娘，从很多细节剧情中可以看到这个人有相当残忍的一面，非正史线中和前东元帅、现在的不死王大决战后即告结束；正史线中失去西元帅后和“想成为人类”的艾露进入恋爱。在决战中身为暗月女神象征的艾露最终带着转生为人的希望安然牺牲了，留下无数心伤的威斯成为了帝国的新王。



莉赛露・鲁鲁颂
リセル・ルルソン
CV：北見六花

莉赛露是一直追随着主角的副官，在作中担任幼驯染角色的位置。具有极其稀有的完全记忆能力，对各种东西过目不忘，而且是个深度塑料小人宅，领军无往不胜的魔导巧壳都非常怕她的“整备”。她与父亲南元帅关系很不好，魔法线的一大主要内容就是描写他们父女的冲突。虽然是名义上的第一女主角，试图进入她的个人结局却限定重重。

艾露
アル
CV：篠崎双葉



因为某种原因而跟随威斯的魔导巧壳。她相对其他三具魔导巧壳，没有什么人类的感情，语音也很机械化，正史线中一度失控损坏了情同姐妹的其他魔导巧壳，最后觉醒了人类的感情并脱离控制，但为时已晚，最终和男主角威斯生死相隔。从剧情中可知魔导巧壳的灵魂似乎是具有转世能力的，也成了这一作为数不多的有可能在战女神世界后续作品中出现的角色。

艾菲莉亚・普拉达
エイフェリア・プラダ
CV：村上メイヤ



通称艾达，梅尔奇亚帝国巴尼耶领地元帅，即西元帅，矮人血统角色，酒豪，对故事影响重大的魔导战舰思想就是她提出的。正史线中前半段剧情一直在发展和她的关系，而在恋爱关系刚要渐入佳境的时候她突然死于不死王的穿胸偷袭。虽然她的遗愿魔导战舰最终完成，但她的死去仍在大部分玩家心中留下了巨大的遗憾。她没有个人结局，最好的结局不过是霸王线中成为后宫的一环，让人唏嘘。



贝露
ベル
CV：冬马由美

琉恩
リューン
CV：村里琉

娜芙加
ナフカ
CV：夏川文香



另三具『魔导巧壳』。琉恩崇拜主人西元帅艾菲莉亚，与之构筑了亲姐妹般的关系；在蒂尔＝莉菲娜存在的四个月中模仿了掌管“青之月”的处女神露西恩的名字和力量。贝露崇拜主人北元帅噶尔姆斯，一边对他抱着无条件的崇敬一边以军人的理性态度与他接触，模仿了掌管“赤之月”的月女神贝鲁拉的名字和力量。娜芙加崇拜主人南元帅奥路法，不停地向他求爱，模仿了掌管“镜之月”的贤王纳芙卡松的名字和力量。

尹·加索尔联合国



尹·加索尔联合国统称工业国，戏份仅次于帝国众，其中主要人物是被称为“三个火枪手”的三个妹子。王妃露依奈在正常征服中内能治国外能作战，霸王征服的场合下宁可自降身价主动投身娼馆也坚决不进男主角后宫；帕蒂尔娜则是有着诸多脑残粉的前锋战士；爱露蜜娜登场最早，且在工业国线里是主攻略角色，和大部分长成这样的女主角一样，故事讲述的就是她无谓的高傲和自尊心一步一步被男主角软化的过程。工业国结局里这三个人和国王基兰多罗斯一起扬帆远航，他们四个人的小家庭关系在其他国家尔虞我诈的环境里显得格外温馨。

扎弗哈部族国



扎弗哈部族国通称暗国，最早和帝国发生冲突的国家，贡献了本作的兽耳角色和黑肉角色。奈奈加和阿露芙蜜娅分别为部族族长和国长。剧情在反击她们成功后的重点选项是如何处理被俘虏的她们两人。主要攻略对象的奈奈加是一个比较正常的从相识开始的恋爱过程，而副攻略角色阿露芙蜜娅进行几次对话后发现这是个大门不出不懂恋爱的 NEET 女王。在游戏过程中奈奈加让人印象更深刻的可能是作为近战部队优秀的进军速度和战斗力，相比之下剧情远不如黑肉女王赞。

安娜罗泽王国



安娜罗泽王国统称光国，距离主角众最远的国家。玛露莉奈特公主是个极具涵养的女性，她热衷于帮助没有得到恩惠的人们，其温柔的性格得到了国民极大的信赖。李·阿奈斯身为娜迦族人（蛇人），是玛露莉奈特公主自年幼时起的“教师”和护卫，她拥有大量的知识和心得支持公主，在身边观察着她会如何成长。

这个国家的剧情给人一种非常强烈的充数感。攻略公主的过程就是和公主一起微服私访下民间。想冲过去救这个国家达成正史结局或个人结局还必须火速冲破暗国和工业国的双重封锁。霸王征服路线里则是用触手征服公主、强上蛇女使其丧失战意这种没什么新意的剧情。





拉纳海姆王国

艾伦·达·梅路



拉纳海姆王国统称魔剑国。魔法剑士部队队长娜可莉露深爱国王克莱斯，但克莱斯却深爱他自己的亲生姐姐女强人菲露阿诺，关系略混乱。

该国主攻略角色是菲露阿诺，个人结局中拥有超强实力的她竟然当起了远离战乱的贤妻良母。而霸王征服路线中先调教她后主角设计让姐弟相奸征服了这个国家，体现了男主角在艰难过去的历练下藏着的一颗手段狠毒的心。

该国统称精灵国，艾露法蒂西亚是一国之君，有着少女般天真烂漫的率直性格，但作为王而生活了数百年的岁月，偶尔也能看到身为王的气质。她深知魔导巧壳们的过去，和不死王有旧怨，虽然和男主角有恋爱感情，但似乎限于巨大的年龄差表现得很不明显。难得有一个可以长寿的角色，但却在正史线里莫名牺牲，充分体现了本作剧本有意的不打算留一个活口到后世的决心。而玫玫是女王的使者，负责在各国游说，走遍梅尔奇亚和尹·加索尔各地，四处进行会谈。戏份不多。

COMMENT

毕竟是一款重视游戏性的作品，我们先说说系统方面。

整个流程有三种主要行动——RTS 作战，材料收集，魔物合成，分别对应霸王，魔导，魔法三条主线中的主要内容。

RTS 战斗部分只能同时上三队，基本没什么战略可言，技能亮了就点，极个别难攻不落的地区就派间谍使劲拆拆拆再打，很简单。材料收集部分稍微有点讲究，要仔细看清每块地出产什么，提升生产力，之后就是等着时间经过收材料。虽然每个有剧情的角色都有自己的专属最终武器，但战斗也不怎么难，所以这一项比较有趣的系统到头来作用顶多就是填填图鉴。魔物合成比较麻烦，需要买或做日常任务抓野生魔物互相砸。这些内容虽然看上去内容丰富，实际做出来的效果不是特别喜人，能够磨时间却不够耐玩。

剧本方面，上面说过本作故事大体分为魔导线（正史），魔法线，霸王线三个主线，霸王线外的两条路线除主线结局外，还可以达成对应分支女主角的个人结局。

符合战女神世界观正史的魔导线是联合西元帅研发魔导战舰的路线，也是全作最怨念的一条路线，还没来得及消化西元帅牺牲的悲痛，便接着面对一连串事件：从艾露暴走损坏其他魔导巧壳、到王都结晶解封、再到





决战部分。而实际上进入决战后处理也比较草率，刚讲完结晶化的霸王的阴谋，主人公们很快就结束了这块大陆的战乱。根据这条线的说法，艾露的灵魂可能再转生为人，而其他三具魔导巧壳则会被封存起来，可能她们以后就会和全系列常见的姬狩的魔王一样成为乱入常客。

魔法线换了个角度讲述主人公与帝国的南元帅——也就是主人公副官莉赛露的父亲——为了救国而合作的故事。这条线同时也可以进入莉赛露线，莉赛露和南元帅之间不太和睦的父女关系也能在这条线里一点一点揭开。虽然南元帅还是和其他线一样，没有免去死亡的命运，但至少他在临死把亲爱的女儿托付给男主角，完成了自己的一大心愿。

霸王线比较爽比较省心。剧情上来说是男主角趁国家危亡起兵叛乱，包括自国其他领土和所有外国一概不采用和睦战略，能宣战则宣战，男的杀女的抓，本国南元帅和北元帅为了国家的忠诚殉职，西元帅抓来充实后宫，结局则是和『创刻』暗线大结局一样的后宫大乱○。

总的来说剧本前紧后松，角色多而不突出，即使认真阅读剧情也会发现几条分线的角色心境转变过快，难得进了正史线又发现极具存在感的女主角惨遭牺牲。不过从剧情上来说，这段人和塑料小人的恋爱剧本写得还是可圈可点。四具魔导巧壳和主人间的不同的感情是该作为数不多的感动点，战友，单恋，姐妹以及艾露从一具机械开始逐渐懂了人类的爱……这些都描写得颇为到位，算是对得起『魔导巧壳』这一作品标题了。GAL



甜蜜的腹肌终结者

◇◇ Abdominal Muscle Terminator ◇◇

『ひとつ飛ばし恋愛』

■ 文 / 星辰森罗 ■ 责编 / 如月千华 ■ 美编 /ASKI





Story

主人公三枝和树因为陪伴调职的父亲一同前往外地，在男子学校度过了整整三载岁月后，终于重新回到睽违已久的老家。可想而知，对于任何一个正常的雄性生物而言，从这种仅有同性的环境下解放出来后，追求雌性荷尔蒙的滋润一跃成为了最高的生理及心理需求。正如故事的标题所言，通过周遭的亲朋好友直接或是间接的介绍，和树结识了毒舌又满口文言腔的妹妹三枝红的朋友——园原碧里，满肚子坏水以捉弄他人为乐的姐姐三枝惠的好友，同时也是儿时玩伴苍木恭次郎的姐姐——苍木夏芽，“臭味相投”的幼年挚友五味渕千乃的青梅竹马——玉森樱，一副女汉子不良大姐头的表姐羽田野阿知华的手下小妹——寿丽莎。于是，和树幻想中对结交女朋友过上蔷薇色甜蜜生活的憧憬，在这堆活宝们的搀和下，朝着奇怪的方向展开了曲线行军……



GAME INFO

游戏名：ひとつ飛ばし恋愛
中文暂译：二环线上的恋爱
制作公司：ASa Project
原画：夕凪セシナ，ぱん太，柊晓生
剧本：天都，たにかわたかみ，十全，藤島昼
音乐：山下航生，rian
发售日：2013 年 4 月 26 日

Character



园原碧里

SONOHARA AORI

CV：美々永跳
身高：154cm
三围：B87/ W58/ H86
生日：8 月 13 日
血型：A 型

和树返乡的当天，悠然坐在电车中的他视线被站在身前的美少女所吸引。然而随后从少女口中滴落的唾液打湿了和树的裤腿，脑海中妄想的粉红色的邂逅顿时被现实击溃。将座位让给醒来后正尴尬的少女，和树逃跑般下了车。没想到的是，这位少女正是妹妹的朋友园原碧里。日常的多次接触后双方都逐渐对对方产生了好感，在一次偶然的相遇后，双方都不约而同开始将早班的电车作为会面的场所。历经些许的误会和波折，心意相通的两人正式开始了交往。

不过随后，故事就像跨越了最高点之后的过山车一般开始加速下坠。混乱的人际关系使得熵值爆炸性增长，让故事游走在失控的边缘，而在一连串疾风怒涛的变故后，乱成一团的绳结莫名其妙就解开了。如果是贯彻不需要思考的逗乐风格，怎样超展开都无须在意，但这条线铺设出严肃的冲突爆点后，却以哑弹熄火来处理收工，实在是过于微妙，就像是往火锅里丢雪糕，那味道嘛……





寿 丽莎

KOTOBUKI RISA

CV：五行なずな
身高：151cm
三围：B79/ W56/ H84
生日：1 月 28 日
血型：O 型

金发笨蛋，天生的段子手，人生的意义全投入在了开黄腔和制造槽点上，脑细胞有且仅有黄段子和噱头，本作中最强的腹肌杀手！因为尊敬主人公的表姐——充满男子气概的羽田野阿知华而自愿充当小妹，不过为了满足自己的表演发挥，却又常常出卖大姐头来当段子。每当她出现，再严肃的故事发展都会顿时遭到粉碎性的破坏，让人感叹为何要放弃治疗。尽管这个活宝从始至终就没有消停过，不停地制造各种“问题”，但却无法令人反感，哪怕真有这心思，也会被她那不遗余力的捧哏给逗得三分钟捶桌不语，五分钟捧腹大笑，消耗到举白旗投降。她的段子上至拿自己是可攻略角色开涮，下至对性器官消音的恶意测试，无一不刺激着笑穴的软肋。

在丽莎的故事中尽是这样闹腾的片段，看着她不停地以谋杀众人的腹肌为己任，就像是一出高品质的相声，从始至终沉浸在欢声笑语之中。而所谓的起承转结，在这欢乐的氛围中早已被忘却，能抓住人心的并不只是高端大气上档次的剧情，哪怕像这样完全没有核心与主线的故事，依然能够独辟蹊径，直击人体生理结构中没有骨骼包覆最“脆弱”的部分。



　　容姿秀丽，气质优雅，在学校中是大家的偶像，毫无疑问有不少人排着队追求她。遗憾的是，她被青梅竹马的挚友五味渕千乃所保护，发起攻势的全数被挡住击坠。而两人的关系亲密到外人完全无法插足的地步，眼中只有对方，称之为百合都不为过。透过千乃这层关系，和树渐渐拉近了与樱距离，之后也因为千乃的鼓励两人开始了交往，到后来故事的深入展开也与千乃的存在紧密相关，因此将樱的故事说成是两人共同的路线也不为过。

CV	あじ秋刀魚
身高	160cm
三围	B84/ W59/ H85
生日	6月10日
血型	B型

　　虽然这条路线里有成长也有阴影，但有和树与千乃这两个没心没肺的活宝在，整体上的风格依然充满这欢乐的气息。无论是和树与千乃臭味相投的性骚扰共鸣，还是樱与千乃近乎百合的行为，都摧残着饱经风霜的腹肌，连正经的异性告白都会阴差阳错成为蕾丝宣言，不得不说，还是有着不可忽视的“逗你玩”的意图。



玉森 樱

◇◇ TAMAMORI SAKURA ◇◇





苍木 夏芽

◇◇ AOKI NATSUME ◇◇

CV	遠野そよぎ
身高	164cm
三围	B92/ W61/ H89
生日	12月1日
血型	AB型

　　基友苍木恭次郎陷入了单恋之中，毫无恋爱经验的他找上了和树帮忙。败给食堂餐券报酬的诱惑，和树假借是自己的烦恼前往寻求苍木夏芽的建议。同样没有经验的夏芽本想推辞，但经不住和树的软磨硬泡，还是答应了提供协助。于是在每天结束游泳社的训练后，夏芽都前去听取和树的进展，站在女性的角度上给予意见，这渐渐成为了两人日常的一环。但随着恭次郎以失恋告终的结局，夏芽得知事实真相后，这份恋爱咨询也随之宣告结束。不过，看穿夏芽对弟弟抱有好感的惠怎么可能放过这个捉弄两人的大好机会，几经安排后，收获了大量的人情和交易素材，“顺利”促使两人成双成对。

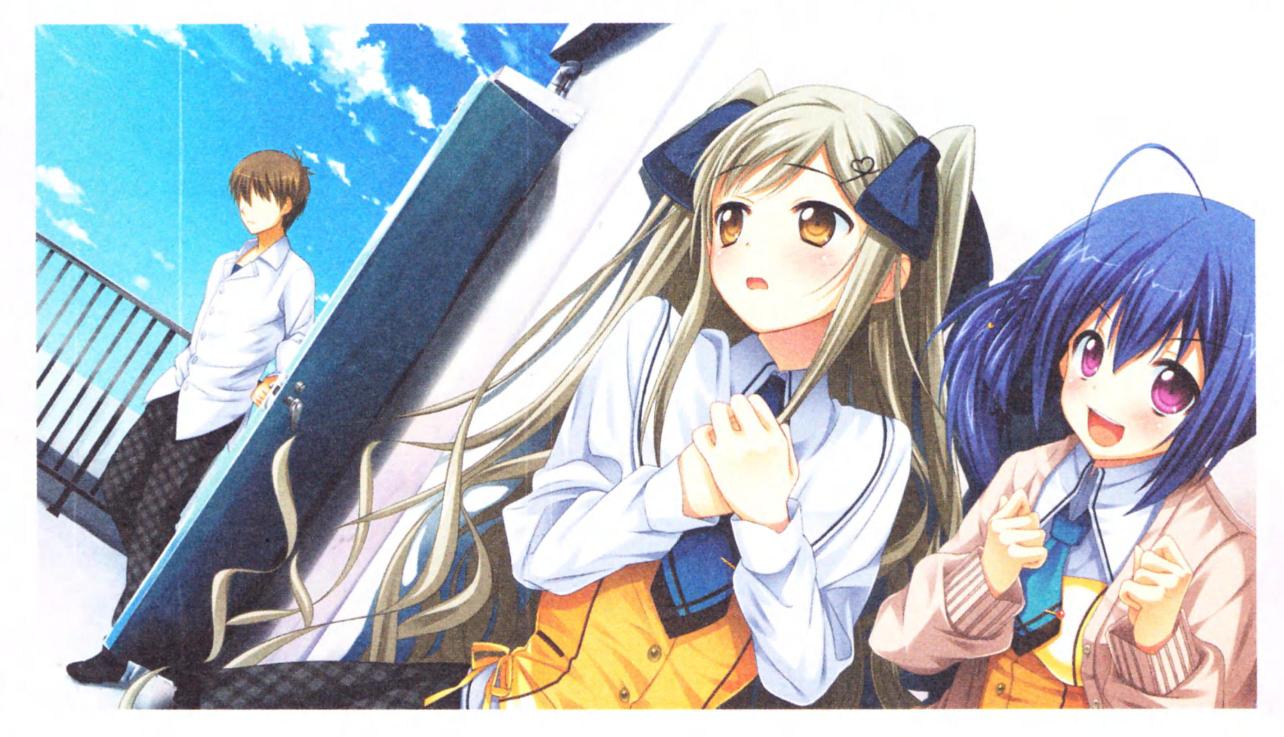
　　因为惠（为了自己开心而）穿针引线，夏芽的故事中一反常态更多的是从女性的视角进行展开，颇有逆向王道恋爱剧的风味在其中。不过作为隐藏 boss，惠她显然不会满足这样喜闻乐见甜蜜的恋人戏码，促成两人交往后又恶作剧一般设下了难关，让人不禁扶额感叹其存在感之强烈。

Comment

从过去作品之间的时间间隔来看就能明白，ASa Project 并不是一个高产的品牌，每部作品有着一年半甚至两年的开发跨度。不过显然他们也不着急，自始至终就是同样的步调，如烹小鲜，缓缓入味。

一盘菜端上桌，首先吸引人眼球的必然是原料的质量与新鲜程度，这直接倚赖于供货商（原画师）的能力。夕凪セシナ这个 ASa Project 元老级的画师，多年来也不能说完全没进步，但硬要说进步了多少，大概也就需要拿着水平仪对摄影器材进行校准才能明白的程度，而且一对比业界的平均水准，也是小朋友被殴打的程度。当然，本作也不能全怪他，毕竟还有其他几个垫背的。不过有一点必须大力赞赏，他在丽莎的颜艺立绘表现上已经臻于完美，可能画得太好反倒无法描绘出那种贱格的姿态。

处理完原料，接下来就该厨师们（剧本）掌勺了。作为统括整个后厨的核心，哪怕其他方面再不堪入目，只要有天都在，品质就能得到相当的保证。作为他风格的鲜明标志，黄段子和吐槽都是必不可少的主菜，如果在本作里看到乐得合不拢嘴的段子，不用抱任何怀疑，必然是天都的手笔。也只有他的思路的“奇葩程度”能如同撒哈拉沙漠一般辽阔，往各种正常非规制词汇中消音啦，冷不丁在关键时刻跳出前作的宣传啦，啪啪啪时插入欢快的 BGM 啦，突然来个伪结局啦……只有你所想不到，没有他做不到，毫无疑问是被段子之神所青睐的宠儿。偶尔插入部分的捏他吐槽难度并不大，但要做到加入大量段子甚至全篇皆是，那就极度考验剧本家对于玩家心理的揣摩能力，而天都恰恰能做到让玩家腹肌自始至终抽搐却又不会厌烦或是放弃。不过，由此也导致了巨大的问题。因为天都的风格过于特立独行，即使其他人想要模仿也无从下手，只能按照自己的步调落笔。结果一方面故事风格极其混乱，不同的路线有着迥异的文风，让人难以适应；另一方面，高下立判的文笔致使其他人沦为炮灰，故事的精彩程度过于倾斜。









最后，就该进行调味和点缀（音乐）了。山下航生和 rian 这两位算是 ASa Project 的御用乐师，没有落下任何一作，但要说水平，还真无法恭维，不要说印象深刻的旋律，游戏时甚至感觉不到音乐的存在，只能说他们尽力了，套用一句话——“你说他不行，你行你上啊！”

如果你腹部赘肉横生，如果你浑身疲劳酸痛，如果你希望长出八块腹肌，还在等什么，快拿起手边的鼠标，点击订购吧！一个疗程（作）起效，三个疗程（作）巩固，做完全套五个疗程（作）——自信，就是如此简单！GAL



有花堪折直须折 莫待无花空折枝

——萌系恋爱良作『恋しよっ？』

■ 文 / 大山同学 ■ 责编 / 白石、稗田阿吃 ■ 美编 / orangec

游戏名：恋しよっ？
公　司：とりぷる・すれっと
发售日：2013-05-24
原　画：夏桜、ツカモリシュウジ（副）、mizuki（SD）
剧　本：北川晴、Hatsu
音　乐：五十嵐芳樹、M.U.T.S.MusicStudio

Story

为了应对日益严重的少子化现象，某政府推出了一项秀逗得令天朝的老师家长看到会吐血的政策——成立以早恋……哦不，谈恋爱为第一目标的精英学校：菊理学院。这间学校以严格的条件筛选出全国各地的精英学生进行全封闭式英才教育的同时，还规定在校学生必须谈恋爱，否则就要接受各种惩罚措施甚至要退学。因此，在一般人口中，菊理学院还有另一个名字——恋爱学院。

我们的男主角江洲名祐希自认是一个平凡人。自从小时候向心仪的大姐姐告白换来对方的不辞而别后，祐希就对恋啊爱啊什么的失去了兴趣，只想平静地度过普通的人生。然而祐希的父母却不这么想。在少子化到政府不惜出昏招的世界里，这一对儿子都大到可以结婚的夫妻却几十年如一日像热恋般缠绵。为了让儿子提起对恋爱的兴趣，也为了可以再过二人世界，这对夫妻在没通知祐希的情况下就替祐希办好了菊理学院的入学手续——“去找寻真爱吧我的儿子！这样我们就可以去再度蜜月了！”就这样，祐希非常不情愿地被推上了这个恋爱至上的舞台。然而祐希万万没有料到的是，在转校第一天他就碰到了当年自己的告白对象——“绫姐？！你……为什么会在这里？”

于是，在这个别名为恋爱学园的舞台上，一群不懂、不想、不敢恋爱的男女们的恋爱故事开始了。



Characters



都野田 雅 Tsunoda Miyabi

CV：北見六花
生日：9月21日
血型：A型
身高：162cm
三围：88、59、86

雅是祐希的同班同学，外表在俊男美女云集的菊理学院中也是鹤立鸡群，但对人却冷若冰霜。和祐希一样，雅也对恋爱表现出毫无兴趣的态度，并且在游戏的开头就与祐希一起策划了一次逃学行动。但实际上雅是个很懂礼节而且善良的人，对恋爱不感兴趣一半是因为她的父母太痴缠导致的反弹，另一方面是因为她有自己想做的事情，不想因为恋爱而放慢或者放弃对梦想的追逐。

在游戏的剧本中，雅是菊理学院中唯一与祐希有相同想法和相似背景（过分痴缠的父母）的女主角。两人的相识是物以类聚顺理成章的事。然而恋爱的发生总是突如其来，虽然祐希一直支持雅不要为恋爱放弃梦想，但不知不觉中两人却情愫渐生。经过一番纠结，最终明白到恋爱不一定是追寻梦想的障碍，也可以是前进的动力的雅总算解开心结，世界也变得光亮起来。











祐希儿时的邻家大姐姐，也是祐希的初恋和告白对象。当年的绫面对少年祐希的告白留下一个暧昧的答案就搬走了，从此音讯全无，直到祐希转学到菊理学院，才发现绫居然成了学院里的老师。

表面上绫是一个能干又温柔的大姐姐，但面对恋爱问题时却像个小学生。当年因为纠结自己一直以来的“姐姐”身份，面对祐希的告白，虽然内心很高兴却不敢回应。后来自觉那种暧昧逃避的行为伤了祐希的心，因此绫在毕业后选择留在菊理学院当老师，以克服自己的恋爱恐惧症。多年后与祐希重逢，本应可以再续前缘，却因为菊理学院有“师生间一般不允许谈恋爱”的规定而使绫再次陷入纠结之中。最终在祐希的主动和好友的煽动下，绫鼓起勇气走出了自己的一步，然后猛然发现自己以往所纠结的都只不过是鸡毛蒜皮。单方面的感情只能称之为恋，只有双方都踏出一步，才能称为爱。



矢野 绫 Yano Aya

CV：有坂羽由
生日：7月19日
血型：A型
身高：161cm
三围：94、59、86



羽生 知花

Habu Chika

CV：小倉結衣
生日：2月27日
血型：O型
身高：145cm
三围：73、55、76

娇小可爱，活泼主动的梦想少女，渴望恋爱，相信命运。在商店街被祐希解围了一次后对这位“白马王子”一见钟情，从此毫不顾虑自己后辈的身份多次对祐希展开直率的告白和追求。所谓女追男隔层纱，就算祐希再怎么标榜“恋爱无用”，被知花这样可爱的学妹锲而不舍地倒追也撑不了多久。不过虽然知花非常积极主动，但却不是胡搅蛮缠。在不放过任何机会表现自己的同时，对祐希选择了自己以外的女性的事实也能大度地接受并送上祝福。在关键时刻对祐希的助言更是折射出其深藏不露的成熟一面









円藤 琴子

Endou Kotoko

CV：上原あおい
生日：6月18日
血型：B型
身高：155cm
三围：81、58、83

看起来像是学妹的学姐，学生会会长，学院的统治者（误）。琴子容姿秀丽、聪明绝顶，不仅是入学成绩最优、大小考试常驻第一名，还是唯一一个曾经成功逃学的学生——不过跑掉后因为觉得太无聊又自己回来了，顺手还抢了个学生会会长来做。对外是个完美超人的会长形象，对内则是个腹黑小恶魔S。



但人无完人。也许是琴子实在太聪明了，所以她的思考回路也完全偏向理性化，包括对谈恋爱约会送礼物什么的也分析个一二三四出来。结果就是尽管琴子有着全校靠前的美貌，却是校内少数没有谈恋爱的学生之一。而琴子之所以要做学生会会长，也是因为她搞不懂恋爱的事情，于是利用学生会会长的特权来回避学校的规则。

祐希由于和雅策划出逃失败，被罚到学生会打杂，从而认识了琴子。抱着“让我退学最好”想法的祐希并没有像其他人那样对琴子表现出特别的尊敬，结果反而让琴子觉得他是一个“特别”的存在。随着认识的加深，祐希意外地发现这个腹黑超人居然无法理解平常的恋爱行为。祐希如往常一样直截了当地指出琴子对恋爱的误解和无知，结果却被天生好学的琴子抓起来做学习对手，然后假戏真做什么的就不在话下了……



Watarase Yuumi

渡良濑 优美

CV：奏雨
生日：12月24日
血型：A型
身高：156cm
三围：90、59、85



学生会书记，琴子的玩物（误）。内向怕生的美少女，其实是因为患有男性恐惧症。入学的目的是为了改变自己，不过看上去没什么成效。但连琴子都觉得不可思议的是优美对祐希却没有像对其他男人那样抗拒。其实原因是优美与祐希在儿时曾经是非常要好的玩伴。不过优美当时是个“乡村孩子王”的形象，幼年的祐希一直以为她是男孩子，再加上成年后与儿时形象的落差，导致祐希根本认不出优美来。然而对优美来说祐希不仅是儿时玩伴，更是她的初恋对象。正是为了让祐希意识到自己，优美才开始收敛童年的野性，留长发，学化妆，努力表现出女性的一面。但可惜在优美的努力收效前祐希就因为家庭的原因不再到优美住的乡村玩了，而形象改变的优美更因为身边其他人的恶作剧和嘲笑患上了男性恐惧症。

当然以上这些祐希是完全不知道的，他只是纯粹地喜欢上了这个叫优美的内向女孩，压根没想到她就是当年的“优君”。然而优美在为祐希喜欢上自己感到高兴的同时却又希望祐希意识到自己就是“优君”。这种矛盾的心理导致两人的关系摇摆不定。最终在朋友的帮助下互相剖白才算皆大欢喜。



Tachimori Saki

日月 咲

CV：ヒマリ
生日：2月15日
血型：O型
身高：154cm

站损友位的配角。活泼开朗，超级吃货。对一转学就声称“对恋爱没兴趣”的祐希也能毫无芥蒂地交流，甚至经常用荤段子来捉弄这个纯情少年。不过看上去无忧无虑的咲其实也有着自己的烦恼。偶然发现这一点的祐希自愿成为咲的树洞，于是原本关系就不错的两人渐行渐近……

虽然是配角线，但咲线质量并不比五条主角线差，同时也是整个游戏中唯一一条“从朋友自然发展成恋人”的路线。其实这才是最理想的恋爱形态吧?







Comments

作为新公司的处女作，『恋しよっ？』可算是不过不失。原画夏桜虽然是第一次在商业作品中以第一原画出现，但画技已经相当成熟。尽管婴儿胖的肉感画风和图章脸导致一部分玩家的不满，但其实只是个口味差异的问题，并不是说夏桜的画就怎么样（笔者：绫的人设直击好球区啊口胡！）。剧本北川晴也算是个老熟人了。虽然近期风格有越来越废萌的感觉，但北川晴的萌角描写并不会令人反感。比较可惜的是不知道是成本原因还是刻意为之，『恋しよっ？』的剧本后半段实在是乏善可陈。前半段无论气氛还是角色塑造都有种不是大作也能混个中上的感觉，结果后半段失速急坠，铺垫了半天的伏笔结果全是鸡毛蒜皮的小事，真是令人哭笑不得。

总的来说，作为一个萌系半拔作，再加上是公司处女作，『恋しよっ？』的质量算中等稍好，比较适合对剧情没硬性要求只希望被角色萌一脸的玩家。GAL

要想找妹把，先找“妹”施法，施法不算完，还要发发卡

妹のおかげでモテすぎてヤバい。

If you want a sister,cast her magic first

■文/Span Ishisaka ■责编/白石、稗田阿吃 ■美编/迷梦

Info

游戏名：妹のおかげでモテすぎてヤバい。
中文暂译：
多亏了妹妹太受欢迎的我变得很不妙。
公司：Hulotte
发售日：2013年11月29日
原画：池上茜
剧本：深山ユーキ，錦木紅葉
音乐：Peak A Soul+



Story

地方神社“浅坂神社”的长子，满身横肉的浅坂时哉与妹妹（实妹）浅坂巡一起过着慵懒的生活。某天的放学后，他突然对偶遇的一个漂亮女生一见钟情。后来时哉根据校服得知少女与妹妹浅坂巡就读同一所女校，而且这所女校从明年开始将改为男女共学，不过对入学成绩要求很高。于是为了接近心中的女神，时哉在妹妹的监督下开始发奋读书，并且开始刻苦锻炼身体。



时间荏苒，当顺利收到录取通知书的时候，时哉已然成为一名无可挑剔的池面。在参观学校的时候，他邂逅了数位少女，但却因为自己面对女生时那手足无措的态度而烦恼自己能不能获得女神的芳心。而巡妹告诉时哉，有个叫“刻廻之仪”的，能让人在短时间内大受女生欢迎的法术，将人一辈子中走桃花运的时期强制集中到施法后一个月内，在此期间能获得比偶像还强的吸引力。若能在法术期内与某一女生相恋，时哉就会和她结下一生的缘分，反之法术失效后将一生与桃花运无缘。

满脑子都是女神的时哉接受了施法，并在第二天就急冲冲地找自己的女神——白取叶去告白，结果被发了一张“从朋友开始”卡。大惑不解的时哉和巡妹商量的时候，巡妹认为这或许与叶身上不可思议的力量有关。虽然失落，但已经为此努力了一年之久的时哉自然不会轻言放弃。在加入了女神和几位女主所在的社团“梦之里町探险部”后，时哉的把妹之途才真真正正的开始了。

Character



本作的女神，表·第一女主。圣茉莉花学园二年级学生，本校校花，成绩优秀体育万能，胸怀宽阔对人和善的大小姐，家中有个哥哥名唤白取英治郎（同时也是知晓法术真相的人之一）。虽然有些天然（从主人公的初次告白的发卡就能看出来），但性格上基本是完美无缺。是主人公们所属的“梦之里町探险部”的现任部长。由于家系所带来的力量，在故事初始并没有受到时哉身上的法术的吸引，不过却在日常相处中逐渐对时哉产生好感，最终和时哉走到一起，并在故事的最后借大家的心意，拯救了因违背法术带来的副作用陷入黑暗的时哉。叶是要到主线后期才能攻略成功的角色，当然相应的，独立线路脚本的甜蜜度也非常之高。



白取叶

CV 星咲イリア

しらとり かなえ

Shiratori Kanae

Profile

身高 158
三围 B 84 (D) W 56 H 83
生日 6/10 血型 AB





黑长直，时哉的同班同学，同时也是叶的挚友，标准的乐天型女主。圣茉莉花学园二年级学生，擅长田径，不过因为脚伤不得不放弃，随后加入梦之里町探险部。在熟人面前很随和，但又害羞而不擅长在众人面前说话，经常让叶来代劳这方面的事情。舞奈应该是时哉“刻迴之仪”法术的第一个“受害者”，选择了舞奈的时哉与其结缘，为了创造二人世界而暂时隐瞒了恋情，盖县剧情中心思想是“秀恩爱方能天长地久”，比较中规中矩，节奏把握尚可，不过相对而言比较缺乏亮点。



遠嶋舞奈

CV 渡辺涼子

とおしま まいな

Toshima Maina

Profile

身高 164
三围 B 88 (E) W 59 H 88
生日 3/9 血型 O



从外表口气到性格都软到不行的学妹，安静文雅的大小姐，有些小恶魔性格，和巡妹是旧识关系。而她所在的世永家则把持着国家的支柱企业。对转来的时哉抱有兴趣，经常用黄段子和自己的身体来捉弄时哉并以此为乐。

青叶是“刻廻之仪”的第二个“受害者”，受其吸引的青叶在保健室对时哉告白，两人开始交往。她的路线后期竟然涉及到了国家安全这等大事，为了心爱的女孩和国家的存亡，时哉本决定放弃因法术带来的恋情，毅然选择与青叶分手。不过，仍然爱着时哉的青叶了解了法术的真相后再次告白，两人再次走到了一起。



世永青葉 CV 秦雨

よなが あおば

Yonaga Aoba

Profile

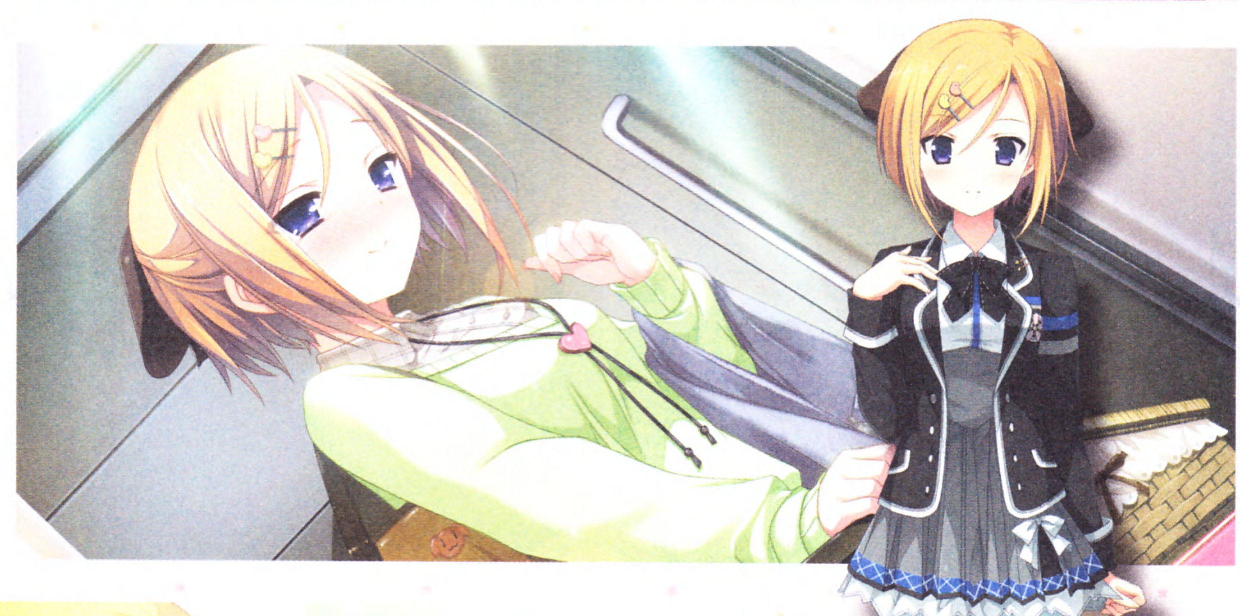
身高 148

三围 B 90 (F) W 58 H 88

生日 12/7 血型 B

偏无口系的学姐，给人一种冷酷的感觉，但事实上是很温柔的女孩子。圣茉莉花学园三年级学生，梦之里町探险部的老部长，在部里很受大家的尊重。闲暇时间喜欢看书，尤其是故事传说类的，有空会到镇上的图书馆去，一读起书来很容易忘我。特技是掩盖自己的气息。

这条线路本身没啥特别的看点，主要的亮点在人物塑造上，文学少女＋犬系女友的性格让一批玩家就此沦陷。声优的表现也把学姐的气质展现得不错。另外，结尾的处理似乎稍显草率，可能是该线剧情相对遗憾的地方。





水梨美也 CV 水崎来夢

みずなし みや

Mizunashi Miya

Profile

身高 153

三围 B 79 (B) W 55 H 80

生日 5/23 血型 A

巡妹，实妹，真·第一女主。本作名曰“妹碉堡”，作为赫然列于标题的妹，浅坂巡自然是本作的最大卖点和看点。圣茉莉花学园一年级学生，既是时哉的亲妹妹，又是浅坂神社直系继承的巫女，法术“刻廻之仪”的继承者。作为妹妹非常称职，擅长家务，善解人意而又贴心，同时重度兄控，可以说是实妹的模范。在时哉追求女神的道路上起到了非常大的作用，不仅帮助时哉学习和锻炼身体，还直接将刻廻之仪施给时哉，是哥哥时哉最大的支持者。

本作的妹线有剧情锁，不同于其他四位女主，巡妹的路线必须在攻略完前四位女主后才能开启。作为核心线路的妹线，可以说将实妹这一要素的萌点发挥得淋漓尽致。无论是言语、动作还是情节，处处都体现着巡妹的可爱与贴心之处。剧本设计的对白中，也有很多体现兄妹真情的话语，从触动人心的层面来说可以给相当高的评价。另外在实妹作中经常会涉及到的伦理葛藤则基本没有提及，也没有纠缠于此，应该是为了让玩家充分享受妹萌的乐趣。虽然会让人认为有剧情不完整之嫌，但作为萌拔作而言已经是非常不错的水准了。







Comment

妹碉堡这部作品，作为 Hulotte 社的正统萌拔作，在游戏类型和剧本分量上与 CUBE 的『仓野家的双子情事』(倉野くんちのふたご事情)都大体相似，系统程序也沿用的是同一套系统，在操作的舒适感、运行的流畅度和系统资源消耗上的表现都是很不错的。

制作阵容和水准方面，该作的原画池上茜老师曾深陷抄袭みつみ美里的风波之中，在担纲该作的原画时，其风格与池上在担任该社前作『with Ribbon』原画时的风格有了不少区别，与 CUBE 社的原画兼清みわ老师的风格有几分神似，虽然萌度颇高，但可能也有被吐槽拾人牙慧之嫌。对深山ユーキ和錦木紅葉这二位在本作的剧本表现只能用平淡 来形容，虽然不能对一部萌拔商业作有太高要求，但是相对缺乏亮点也是本作诸多线路普遍存在的问题。音乐方面，Peak A Soul+ 担纲的 BGM，OP 由巡妹的声优遥そら演唱，ED 则是老牌萌作主题曲歌手 Duca 演唱。BGM 的气氛烘托做得还是不错的，在游戏的体验上起到了应有的作用。OP 和 ED 的水准个人认为相对较高，尤其是 ED 的编曲和歌词都非常不错，温柔的旋律和真挚的歌词，将恋爱时的那种一步一个脚印的心绪表现得非常到位。

剧情分歧是玩家普遍吐槽的一点，由于时哉受刻廻之仪影响吸引妹子的设定，如果要追真女神白取叶的话，在之前的剧情中就必须先后给远嶋舞奈、世永青叶和水梨美也三人分别发卡。即便是要追青叶和美也，也必须给前面的妹子发卡。为了一个好妹子浪费其他好妹子心意的设定让诸多玩家大为不满。

当然官方已经在游戏类型中说明了这部作品是“除了心上人以外没有别人！甩！甩！甩个痛快！ ADV”，所以也只能无力吐槽。妹线剧情锁的设定则让妹控在享受和妹妹的甜蜜生活之前，必须先体会一连串的发卡与被发卡的过程，所以也是被各种吐槽。当然，这也让妹线结局通关后有种“苦尽甘来”的快感，也是另一种独特的感受。

另外本作还有两名配角可供攻略，分别是学妹姬宫结莉夏，以及保健室老师相坂纱理奈。由于这两条线路纯粹是 Fans 向的补充线路，据其他基友的反映而言剧本的分量和内容也不是非常有看点，因此不再赘述，有兴趣的基友可以去攻略这两位妹子的路线。

总而言之，本作在年末的黄油发售期虽然不是最为亮眼的作品，但其丰富的角色设定和强烈的妹控指向，也让其在市场大潮中获得了一定的关注度和好评。充满都合主义和无视伦理的剧情展开也有颇多槽点，但该作也并非剧情作，从萌系小品作的角度来说，还是有值得一推之处的(尤其对各位妹控而言)。推完了太多宏大剧情的作品，享受一下单纯的甜蜜恋爱，也是不错的选择。GAL





双子座のパラドクス

PARADOX OF GEMINI

THE DOUBLE HELIX OF SOFT AND HARD SCIENCE FICTION

软硬科幻的二重螺旋

■文/星辰森羅 ■责编/如月千华 ■美编/ASKI

GAME INFO

游戏名：双子座のパラドクス

制作公司：コットンソフト

发售日：2013年6月28日

原画：司ゆうき，ミヨルノユメギ

剧本：海富一，狩野伊太朗，御導はるか，池波智香

音乐：Ebi，SENTIVE，bassy，プロジェクトライツ（project lights），電気式華憐音楽集団

STORY

私立永幡学园是全国唯一一所有着超能力开发课程的学校，其中的学生按照是否拥有特殊能力被分别编入一般科和特能科。诸星总一和诸星总二这对兄弟有着双子间的同调能力，同属于特能科的两人日复一日享受着平静的校园生活。然而某一天的傍晚，一阵惊雷闪过之后，整座学园所在的空间尽数消失，只在现场留下一个巨大的深坑。而被困在学园中的总二和青梅竹马的春日夏月等人，震惊地发现学园外围是无尽的虚空，整座校园就像是漂浮在汪洋大海之上的竹筏。缺水断电，食物匮乏，摆在与社会断绝联系的众人面前，是严峻的现实问题。而平日中就龃龉不合的一般科和特能科的学生，在这般诡异的事态下，更是冲突不断。雪上加霜的是，不知从何处冒出了鸟人外形的怪物，向着学生们发起袭击。而学校地下迷宫一般复杂的研究设施，更是暗示其中隐藏着巨大的秘密……



为了摆脱眼下的困境，总二和青梅竹马以及兄长的前女友朝着谜团发起了挑战——

另一方面，放学后就离开学校的总一赶到现场时，发现校园原址的深坑中躺着特能科的学生特斯拉。将她送回宿舍后安顿后，总一和朋友カイン等人上街打探情况，但路上的行人却木然地行走着，对众人视而不见。而一阵密集的手机铃声响起过后，被精神控制的路人们突然对众人发起了攻击，甚至连警察都掏枪射杀了カイン。遭到袭击的众人无奈抛下カイン的尸体撤回了宿舍，而外出试图与外市进行联系的教师们也全员被袭击。借助总一的青梅竹马春日阳月的超感觉能力，一行人在市外属于学校的一所废弃的医院中终于找到了线索，出人意料的是，幕后黑手居然是学校的校长，同时也是特斯拉的养父。亲耳听到校长的供认和目的，总一带着阳月和特斯拉逃离了府邸，隐藏起自身的行踪，而整座城市的人类则已经完全被校长所控制。试图发起反击的总一不料遭到影帝朋友的背叛，一行人尽数被逮捕，在校长的要挟下，阳月被迫用能力窥探总一的记忆深处，兄弟俩过去所暗藏的秘密，事件的真相，连接在了一起——



CHARACTER

诸星总一和诸星总二的青梅竹马，春日阳月的姐姐，对总二抱有好感但又口是心非，标准的傲娇角色。幼年在海边玩时遇上台风天气，险被巨浪卷走时，总二奋不顾身救了她，自己却身受重伤并丧失了当时的记忆。而隐藏在总二身上的秘密，也仅有当时在现场的夏月和总一等少数人知道。被困在异界时，平日里笨拙强势的性格在接踵而至的危机刺激下，开始变得坦率，展露出小鸟依人的一面。尽管突然觉醒了超能力——能让吸取自身鲜血的对象短时间内强化其特殊能力，但过去因为自己而导致总二重伤的阴影残留在心中，以监护人自居的夏月反对总二以身涉险。不过，后来心意相通的两人最终还是相信着对方，合力迎战将学校化为怪物乐园的元凶。

毫无疑问，夏月是现代篇的核心钥匙，无论是现代篇故事的起点，抑或是诸星兄弟的秘密，都因她而起，与兄弟二人有着密不可分的直接联系。而其自身，也展示了从傲至娇的教科书式转变过程。尽管正宫地位的争夺战中因为编剧的喜好显得较为弱势，但最终姑且还算是捍卫正统派的形象。



CV：北见六花
星座：狮子座
原画：司ゆうき
剧本：御導はるか

KASUGA NATSUKI
春日 夏月







CV：松田理沙
星座：射手座
原画：司ゆうき
剧本：狩野伊太朗

W A T A R A I A O

渡會 蒼

特能科的学姐，有着控制磁力的特殊能力，随身携带着大量的刀叉作为武器，曾与诸星总一有过一段时期的交往。和苍相依为命的父亲是学校超能力项目的研究员，但在四年前却下落不明。因为怀疑父亲的失踪与学园的研究有着不可推脱的联系，苍为了调查父亲的行踪和其中的内幕转入了特能科。异变之后，前往地下研究设施进行调查的苍被困在时间空间错乱的断层地带，历经波折后终于见到了“过去的父亲”。从父亲的口中，苍和总二得知了幕后的元凶和事件的真相，而为了阻止这一切，苍的父亲与未来的女儿告别后，独自一人破坏了地下的设施。

表面上来看，沉默寡言的苍是所有人中最成熟的一个，但实际上她的心理却是异常的脆弱，对于他人有着强烈的依赖情结，而这个对象显然就是父亲。尽管亲眼所见亲耳所闻父亲确实已经不在，但这个现实显然是她不愿接受的。因此，当目睹平行世界中的自己与父亲父女和睦的情景后，无法忍受孤独的她甚至不惜动手除掉自己也要重新取回与父亲共度的温馨时光。哪怕被打醒后，也只是把依赖的对象从父亲换到了总二的身上，实在很难说有所成长。此外，总一前女友这一设定也显得比较微妙，虽说恋爱是自由的，不过当事人们的神经之粗就仿佛遗忘了这件事，而总二的真实身份揭晓后，那份挥之不去的微妙感觉不仅没有消散，反倒显得更加奇怪了。



CV：雪村とあ
星座：乙女座
原画：ミヨルノユメギ
剧本：海富一

K A S U G A H A R U K I

春日 陽月

诸星总一和诸星总二的青梅竹马，春日夏月的妹妹，对总一抱有淡淡的情愫，拥有 ESP（超感觉：心灵感应、透视力、触知力、预知力等特殊能力）的特殊能力。幼年时春日因为体弱多病而长期卧病在床，看着外出与朋友嬉戏的姐姐更是失落羡慕。为了让阳月打起精神，总一立下了成为阳月哥哥的约定，无论什么时候，无论发生什么，都不会离开她。自此之后，这个约定就成了阳月的心底一缕温暖的阳光，对总一的称呼也变成了“哥哥”。城市与学校的异变发生之后，在追查真相和逃亡的路上，不仅是能力不断成长，与总一互相扶持更是铸就了坚强的内心。在被总一保护的同时，阳月也成为了他的精神后盾，这份牢不可破的羁绊，正是粉碎幕后黑手的关键。



特能科的少女，校长的养女，患有严重的学者症（认知能力低下、有着天生的缺陷，但在艺术或学术等某一方面，却具有出类拔萃的杰出天赋），因此能用素描将记忆和语言的描述表现出来，同时也是过去和现在一切的起源。尽管外貌与言行举止都如同幼儿，作为幕后黑手阴谋的牺牲品，实际上却已度过了二战至现代的漫长人生。过去，因为她致使某对兄弟反目，执着于特斯拉的哥哥为了从弟弟手中夺走挚爱，开始了他的疯狂计划。学园的消失，城市人口尽数遭到精神控制，事态的发展就如同设想一样顺利。然而，弟弟残存的灵魂和记忆驱使诸星兄弟奋力反抗，并最终结束了失控的计划。由某对反目的兄弟而起的混乱，经由另一对互相信赖的兄弟之手，再次回到了正轨。

尽管一切因她而起，也处在事态的风口浪尖，但一方面因为学者症带来的认知低下，另一方面肉体与记忆的反复回溯，这些因素反倒使特斯拉没有丝毫的自觉，只是身不由已被卷入其中。不得不说，她在故事中的存在价值颇为尴尬，说是花瓶也不为过。

CV：民安ともえ
星座：水瓶座
原画：ミヨルノユメギ
剧本：池波智香

YAMAMOTO TESURA

山本 特斯拉



COMMENT

作为棉花社的第七部作品，『双子座のパラドクス』延续了第六作『終わる世界とバースデイ』的（伪）科学风格，甚至连角色都有客串。超能力开发学园的背景，突如其来的异变，封闭的有限物理空间，双视点的交错转换，似乎都预示着这将会是一场激动人心的头脑风暴。不过遗憾的是，本作在方向上产生了微妙的偏差，虽然故事的完整性上让人满意，但倘若在科幻的“硬度”上深究，难以弥补的设定硬伤和bug让整个骨架都成了空中楼阁禁不起推敲。且不说灵肉分离这思路，光是单一宇宙和平行宇宙概念的混淆并用，就已经严重摧毁了地基，编剧们为了在剧情上自圆其说，偷换着两种概念来填漏补缺。但要说编剧会不知道这样做的缺陷，显然是不可想像的。而他们不惜冒如此巨大的逻辑风险，正是为了作中的一个核心的trick——诸星总二的真实身份。当真相揭晓之时，玩家感受到的是意料之外但又在情理之中，trick的精彩设计能让人暂时遗忘逻辑上的自洽问题。围绕这个 trick，作中的角色们被串联为一线，所有人之间都有着紧密的联系，格局自然而然就缩小为合理的范畴，而不至于失控玩脱。另外不得不提的是，在 11 区人民的笔下，美利坚永远是躺着都中枪，作中涉及到二战史上一件著名的实验——“费城实验”，以这实验为切入口，建立和完善了作中的背景和设定。

提起游戏的 staff，众所周知的是棉花社和猫猫社这俩其实压根就是一家人，staff 们大抵都是两头跑的老熟人了。司ゆうき和ミヨルノユメギ这对原画师维持着本社女性角色一贯的萝莉体型和婴儿肥脸的优良传统，不过在胸部的尺寸上有了喜人的突破，而男性角色方面，简直就是燃烧殆尽的超水平发挥，帅逼程度让人不禁产生是女性向游戏的错觉。而以海富一为首的剧本阵容除了在设定上的 bug 之外，总体上保持了历来良好的稳定水准，不需要太担心掉链子之类小概率事件的发生。音乐方面，除了 OP 的风格实在是吓人外，曲子的整体水平都在合格线以上，尤其是决战曲（伪）LIBIDO，加入了人声来强化结束一切的气氛，将情绪与故事一起推动到最高潮。

如果不是死理性派，能忽视掉设定上存在的矛盾，本作无论就剧情还是人物刻画，都是一部存可圈可点的良作，trick 的设计朴实精彩而又简明易懂，不会有刻意玩弄文字游戏或是掉书袋让人无所适从。双视点交错的设计一方面从不同角度来解开真相，另一方面加快了玩家的心理节奏，潜意识中迫切想要了解后续的发展。章节树同样是个有趣的想法，能更加直观理解视角的切换，当然，也给了那些连存档都懒得存的懒人的方便。还有非常重要的一点，堪称业界良心，那就是——立！绘！乳！摇！虽然只在特定的演出时才会出现，不过这种彩蛋福利嘛，无需多言，只要静静用双眼笑纳就足够了。

2 月 28 日，『双子座のパラドクス』和『終わる世界とバースデイ』的联合 Fandisc『終わる世界と双子座のパラダイス』也已发售，祝福棉花社能一帆风顺吧。GAL





让思考飞得再快一点 快过时空的界限

LET YOUR MIND FLY HIGH.

OVER THE LIMIT OF THE TIME

■ 文 / 如月千华

■ 责编 / 白石、稗田阿吃

■ 美编 / orangec

『HHG女神の終焉』





INFO

游戏名：HHG 女神の終焉

中文暂译：HHG 女神的终焉

公司：ういんどみる

原画：ミヤスリサ、桜沢いづみ、ななせめるち

剧本：サイトウケンジ、三日堂、深山ユーキ

音乐：羽鳥風画

发售日：2013 年 11 月 29 日

STORY

前作『Hyper → Highspeed → Genius』的主人公明智久司郎突然醒来，发现自己失去了所有记忆，还是妹妹明智光理逐一向他讲解了关于他自身的现状。他目前和妹妹两人跟住在一起，并且一同就读于附近的公立叶月学园。那里是一所为了育成“圣女”而开办的 Genius 机关——所谓 Genius 则是对在十几岁阶段能够使用一种名为 GITF 的特殊能力的人的称呼。而就读于那所学校的兄妹两人自然也是 Genius。不仅如此，为了“迎接”新的圣女，这所学园还与另几个担任了不同职责的学园合并了起来。而来到学校的久司郎发现自己竟然认识几个学校里最杰出的“圣女候补”。她们分别是弥生学园的奇稻田抚子、圣爱普利尔学园的菲亚娜・阿斯特雷亚，以及如月魔道学园的雾宫莎莉。虽然圣女的职责是引导世界未来，但久司郎却莫名地预感到：不管她们三人谁当上圣女，世界都会走向灭亡……

而后，久司郎更突然遭遇到一个自称零月的蒙面刺客。对方声称“只要你在这个世界上，这里就会毁灭”，并接二连三的想要夺取他的性命。在关键时刻，久司郎突然被一个与妹妹光理外表相同的少女拽至一个奇妙的空间。到这时，他才隐约恢复了一部分记忆。没错，他自己就是曾经想要毁灭（改变）世界的人，而眼前这个奇异的少女则是她的搭档——恶魔梅菲斯特。

于是就这样，久司郎不得不在一步步寻回自己记忆的同时，在这个陌生的世界里凭借自己仅有的能力“高速思考”，与未知敌人的展开战斗。





梅菲斯特

MEPHISTO

抚子从诞生那一刻开始就拥有很高的Genius测定值，因此在弥生学园一直以最接近圣女的“圣女候补”的身份接受着教育。她是个很怕生，不善于交往的内向少女。即便努力想和他人交流，却常常祸从口出把事情搞砸。她接受了自己将成为掌握世界命运的圣女的现实，也深知自己成为圣女后将面临前所未有的孤独，因此才会努力地在最后的学校生活中活出精彩。

她的GIFT为BUG级能力的“时间停止(Chrono Alter)”，能够让周围的时间变得超级缓慢，无限接近停止状态。而这项能力也就是她将成为圣女的最大原因，因此在她的路线中会出现选项，决定是否让她失去这一项能力去获得普通少女的幸福。

在前作中妹妹光理和梅菲斯特被当做同一存在看待，但本作中则被独立出来。光理在这个世界上是久司郎真正的妹妹，当然是个很喜欢哥哥也时刻为哥哥担心的好妹妹。虽然有时候看起来蛮冷淡，但实际上对哥哥非常温柔。现就读叶月学园但GIFT能力尚未觉醒，不过Genius测定值非常高，被认为能力觉醒时很可能会发生危险。

而梅菲斯特与前作中一样，是寄宿在光理身上的恶魔，在“之前的世界”是久司郎破坏世界的搭档。性格随兴所至，经常色诱久司郎，有种名符其实的小恶魔气质。而梅菲斯特的这个名称起初还是久司郎为她取的。她的真实身份在前作结局也已经解明：是圣女安娜为了引导久司郎而设计的一个分身。

梅菲斯特有两种GIFT，一是“恶魔图书馆”(Witch Library)，这是管理异空间“恶魔图书馆”的能力，该图书馆里保存了世界上所有关于GIFT的资料可供久司郎随意查阅。二是原本圣女安娜的能力之一，“时空航行”(Ragnarok)，简单的说就是在特定条件下可以穿越时空。

明智光理

AKECHI HIKARI

CV：泽田なつ
所属：公立叶月学园
身高：150CM
三围：84（D）/54/86
血型：AB



CV：桐谷華
所属：独立弥生学院
身高：160CM
三围：87（E）/59/86
血型：AB

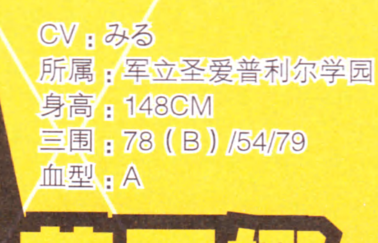
奇稻田抚子

KUSHINADA NADESHIKO

菲亚娜生于代代担任圣女守护骑士的一族，是军立圣爱普利尔学园的圣女骑士团的下一任团长。外表看起来清纯可爱，再加上一头靓丽的金色长发，让人感觉她是一个老实成熟的少女，但实际上一张口就知道她开朗又充满朝气，体现出一种平易近人的欢快气氛。不过也正因为随时都笑嘻嘻的让人琢磨不透她的想法。另一方面，久司郎在与她接触中多次感受到了来自前作的最终 BOSS 圣女安娜的气息。

她的 GIFT 是另一个 BUG 级的能力“天惠技巧”(Dead Copy)，能够瞬时复制他人的 GITF 为自己所用。虽然非常强力但也是很难驾驭的能力，需要常年的锻炼才可以运用自如。这种 GIFT 连恶魔图书馆都没有记载，而实际上它是来源于圣女安娜的能力（虽然本质有所不同）。而菲亚娜的路线中圣女安娜也的确会登场：而经过一番战斗，在前作中没能拯救的圣女，也终于得到救赎。





CV：みる
所属：军立圣爱普利尔学园
身高：148CM
三围：78（B）/54/79
血型：A

FIANA ASTRAEA

菲亚娜·阿斯特雷亚



CV：Nonoka
所属：国立如月魔道学园
身高：156CM
三围：85（E）/56/84
血型：O

莎莉·雾宫

SALLY KIRIMIYA

莎莉在追求魔道、研究能力的机关——如月魔道学园里，被称为天才少女。平时总是面无表情、沉默寡言，全身心都投入到研究中去。本来她就想将久司郎当成研究材料，现在得知他失忆之后更跃跃欲试。虽然一般情况下性格沉着非常老实，但偶尔也会突然爆发出奇怪言行。

她是世界上唯一同时拥有三种 GIFT 的人。天生具有的“修正天使”（Update）是可以修复被破坏的物质的能力；后天获得的“伦理回路”（Logical Dash）是通过对各种各样的可能性进行逻辑上的推演而实现预知未来的能力；通过研究和药物得到的“钢铁乙女”（Iron Maiden）则是通过肉体和内心的硬化抵御各种外来攻击的防御能力。而这三种 GIFT 实际上分别是前作的三大女主角所持有的能力。

在这条路线莎莉在与久司郎一同追查世界真相的过程中，三项 GIFT 逐渐消失，到最后她反而觉醒了真正属于她的 GIFT——“因果歪曲”(Witch Craft)。这看名字就知道很 BUG，是一种能够直接改写因果的能力。















2011年，ういんどみる在『色に出でにけり わが恋は』全面失败之后，打破过去创造的萌系作品框架，大胆地推出了『Hyper→Highspeed→Genius』。这款作品以扣人心弦的故事展开、叹为观止的剧本构架以及充满魅力的角色，被评为公司历史上的最高杰作，为ういんどみる打了一场漂亮的翻身仗。但是根本没人能想到，他们会在2013年突然扔出了『HHG 女神の終焉』这么一款与之相关联的作品。尽管ういんどみる一再强调本作是一款完全新作，但只要接触过前作的人哪怕使用膝盖也能想明白它就是『HHG』的续作。当然，由于『HHG』本身是一个已经完结的故事，而本作不了解前作也不会对本作故事的理解造成太大影响。但如果不了解过去发生的故事看待本作的眼光或许会完全不同，总之笔者是推荐先同通了前作再来开始本作比较好。

从剧情上来看，本作故事的确与前作有很大联系。且不说圣女安娜和前作三大女主角的GIFT这些相互关联的元素，就连故事开端是紧跟在前作结局之后的。在这里我们可以剧透一下，前作里久司郎因为多次穿越时空，成为了不安定的存在，再加上他因为安娜的力量得到的"光速思考"能力，使他被排挤到时空的裂缝中。而作为世界高位存在的"女神"发现了他，并创造了一个新的世界并把他关了进去，而这个世界就是本作的舞台。实际上作中一直追杀久司郎的零月并不是很重要的角色，而真正的幕后其实是是女神。故事的最终路线——叶月路线里讲述的也就是久司郎在女主角们的协助下战胜女神，与梅菲斯特一同脱离这个世界的过程。

作品的剧本结构与前作基本保持相同：玩家需要先将三大学园的女主角路线都走一遍，看到了各个结局的未来，最后才会开启最终路线叶月学园线。而每个学园除了主要女主角之外，还有一位配角也可攻略，内容可以说还是很丰富的。不过更重要的是，主要攻略对象都存在两种路线——为了达到最终目标的真实路线，和放弃目标选择与女主角在一起的普通路线。前者自然是起到推动剧情、了解真相的作用，而后者则基本是类似角色GAME中与女主角相亲相爱的故事。这种分配避免了将两种方向性不同的事件杂糅在一起破坏故事气氛的可能性，可以说非常高明。

不过故事情节本身来说，不得不说比前作稍显劣化，故事展开存在不少牵强的部分。而且作为以超能力为主题的作品，本作战斗元素大大减少就令人不满。前作中由于主人公拥有借用圣女的力量破坏世界这一迫切的愿望，因此他会全力支持三大势力中某一方去争取获得圣女资格。因此不同路线会与不同角色为敌，战斗看起来非常精彩多变。但本作情况却大大改变了，其一因为本次圣女一开始就基本定为抚子，没有什么需要争斗的。而且每条线路战斗的对象主要就是零月一个人，难免会让人觉得单调。其二，本作中几乎所有角色的GIFT都是BUG级别还一个比一个夸张，根本没有什么好打的。

最后关于人物的塑造方面有一点容易让人忽略，前作中每个人物所持有的GIFT都与他们各自的人格、经历密切相关联。但是本作中却仅仅成了"女神赐予的存在"，明显在设定方面不如前作那精妙，这也是让人遗憾的一点。

说了这么多，本作虽然相对前作的确有所劣化，但客观来说不论看做单独作品还是续作，它都拥有不错的素质。毕竟故事的最后，也算是对前作的结局有了一个新的交代——当然，同时也为下一作埋下了伏笔。好吧，真的还要来下一作吗……GAL

The wizard of Oz and witch legend

绿野仙踪与魔女传奇

『月あかりランチ OZ sings, The last fairy tale.』

游戏名 月あかりランチ OZ sings, The last fairy tale.

中文暂译 月光午餐

公司 EX-ONE

原画 高階＠聖人

音乐 OdiakeS、羽鳥風画、難波研

剧本 サイトウケンジ、代瀬涼、深山ユーキ

发售日 2013年5月31日



info

■ 文 / 如月千华
■ 责编 / 白石、稗田阿吃
■ 美编 / orangec





Story

某一天，主人公志贵晴彦睁开眼睛，发现自己身处一个深夜的学园。在那周围的少女们告诉他，这里是一所名叫星影学园的地方，他们无法从这里脱离，而且这里更是一个永远黑夜的世界。突然出现在晴彦面前的自称魔女的女性告诉他，这里除了四位管理着学校的魔女之外，还存在另外四个少女，她们分别来自于不同的世界，并且皆有成为破坏世界的魔女的潜质。而为了解决"魔女候补"内心的问题，实现她们的愿望并让她们顺利从这所学校毕业，晴彦必须成为教师去教导她们，否则晴彦也无法离开这个世界。虽然晴彦之前曾经学习过当教师的知识，但这群少女性格、价值观乃至生活习惯都完全不同，让晴彦感到非常棘手。

另一方面，在这所学校中从12点到1点这段时间被称为"午餐时间"。期间一种被称为"影"的存在会在校内徘徊，并袭击学生和主人公。虽然只要乖乖待在教室或者房间里就不会有危险，但关于少女们从这里毕业的"秘密"就隐藏在"午餐时间"中的某些场所里。在这四周充满了各种不可思议现象的环境里，晴彦决定成为"奥兹的魔法师"，一面通过上课和交流与少女们互相加深了解，一面在危险的午餐时间外出探索秘密，最终实现少女们的愿望。

Character

1





来自一直持续着战争的世界的少女。作为少年兵生存至今的她拥有顶级战斗能力，为了在恶劣环境下生存下去储备的知识和生存技巧非常丰富。偶尔会说出一些劲爆的发言，游戏一开场就做出了拿枪指着晴彦的举动。由于以前过着充满战乱的生活，认为晴彦对他们的“教导”是没有必要的。平时总是面无表情几乎不会露出笑容，说话也十分淡然而被人评价为“战斗人偶”。

她的原型是『绿野仙踪』中没有心的铁皮人。这条路线主要内容也就是讲述她通过与主人公晴彦和同学们的交流和生活，逐渐找回感情和心的故事。故事后期她会被卷入学校里四位魔女的斗争中，面对以自己的战斗数据为根基创造的战斗人偶，获得了感性的她最终获得了胜利。而在结局中，从晴彦身上学到了什么是爱的她在晴彦的鼓励下与其告别，并下定决心在回到自己的世界后，要以教师的身份传递这份感情。

CV 浅野ゆず　身高 156cm
三围 B85(D)/W56/H84　血型 O 型



2



Sumeragi Natsuno
皇夏乃

来自机械文明高度发达的世界的少女。由于机械太过发达人类的生活已经完全由机械来管理，因此不存在争端，也几乎不存在人与人的交流。来到这个世界之后，她开始了与别人的交流，体验到和他人在一起的生活，也体会到了前所未有的快乐。但同时她的内心也萌芽出了恐惧和焦躁等负面感情，并一度因为这些感情而失控，还好晴彦挺身而出让她冷静了下来。

她的原型是『绿野仙踪』里追求“大脑”的稻草人。她虽然拥有大量的知识，但那却并非“智慧”。然而了解到与人交流的重要性的她，却因为这个世界发生的一切对她来说太过刺激而逐渐陷入了沉睡。虽然比起回到以前孤独的世界，她更想要在这个有大家陪伴的世界上陷入长眠，但最终晴彦仍以教师的身份将她送回了原本的世界，并要求她“挣扎着去追寻未来的可能性”。

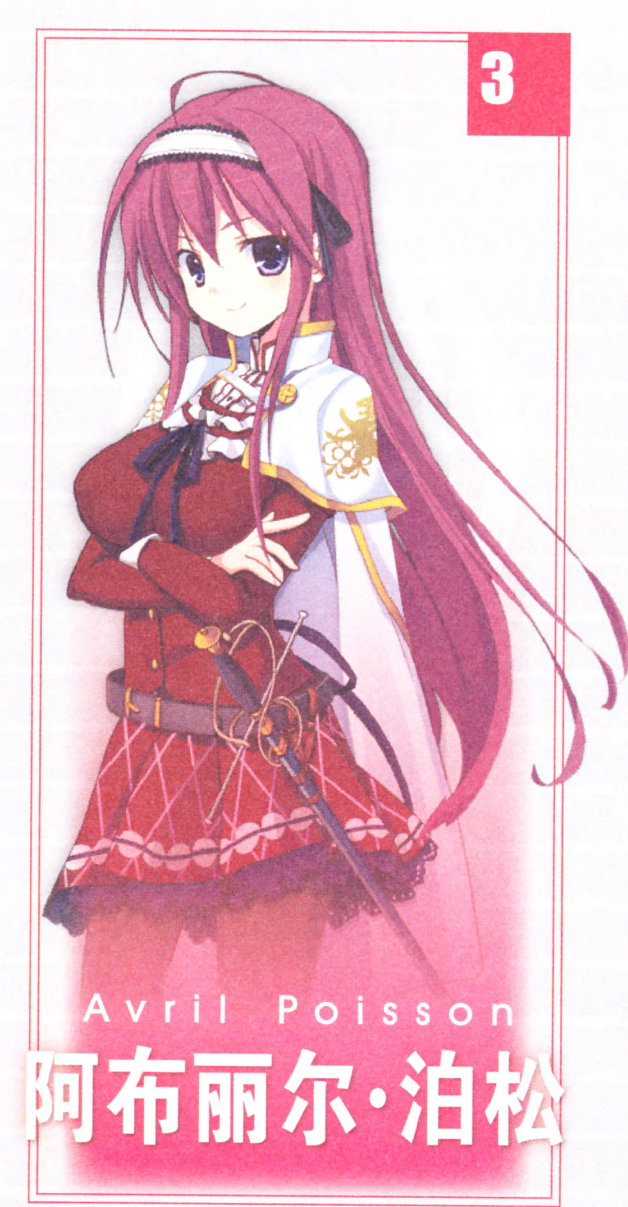
CV 鈴藤ここあ　身高 148cm
三围 B78(B)/W55/H80　血型 B 型



来自剑与魔法的幻想世界的少女，原本是某个国家的公主。面对现在这种异常情况表现出游刃有余的态度，似乎对这种生活很享受。对学园的秘密也非常在意，经常一个人展开调查并与影作战。在班级里属于领袖人物，经常一语切中要点，对同学们的观察也很细心。虽然因为公主的自尊而假装得若无其事，但实际上她内心比任何都害怕恐惧。起初她的演技很完美，但后来因为遭遇到了将魔物召唤到她所在的世界去的魔女而乱了阵脚。还好主人公晴彦接受了阿布丽尔超常的恐惧心，并对她一直拼命隐藏的真正的自己表示肯定，她才没有迷失自我。

很明显，她的原型是『绿野仙踪』里渴求胆量的胆小狮子。与同伴在一起的生活让她获得了作为公主（狮子）所需的勇气，并凭借这份勇气，在晴彦的道别声中毅然回到了自己的世界。





CV	波奈束風景	身高	166cm
三围	B87(E)/W57/H86	血型	A 型



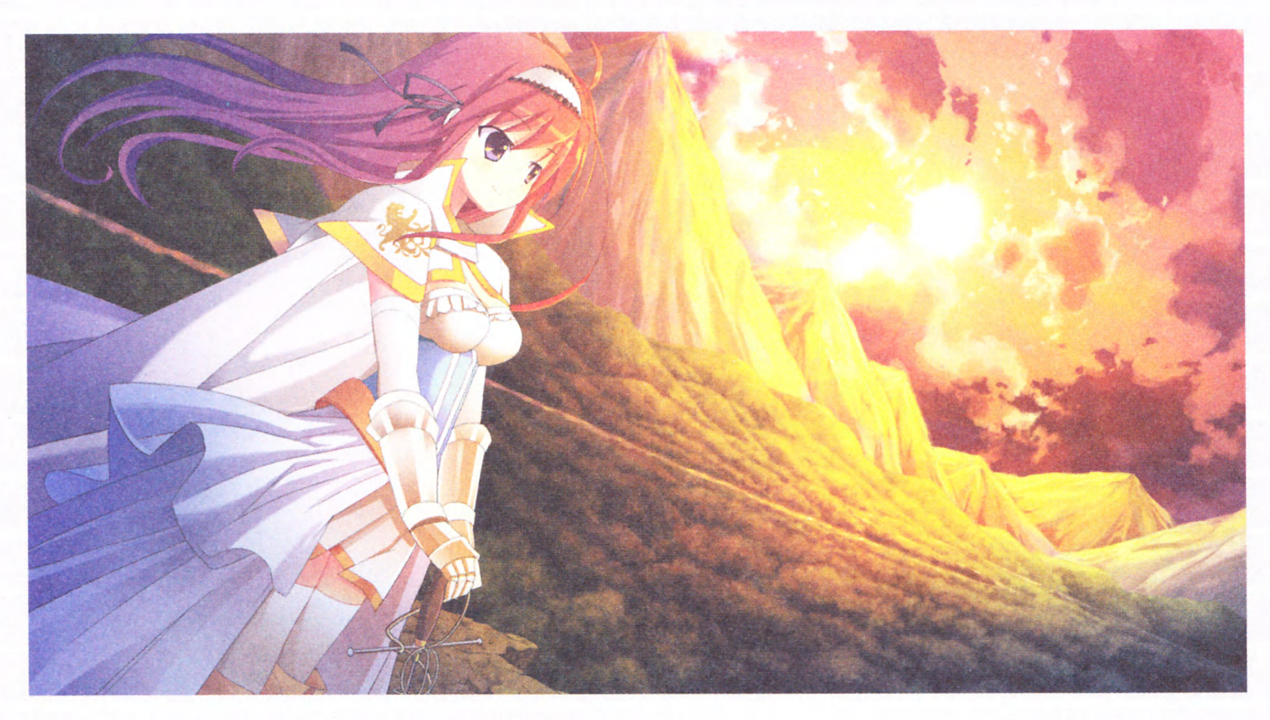
CV	佐藤しずく	身高	146cm
三围	B72(A)/W48/H75	血型	AB 型

起初，她是一个失去了记忆的少女，连名字和自己来自什么世界都不知道，为了方便晴彦便给她取名叫“アキ”。アキ跟晴彦交流的时候显得比较随意，但面对其他人时就变得相对拘谨。性格有些顽固，一旦决定就不肯悔改。表面看起来很老实但实际是相当乱来的行动派。

这名角色可以说是整个故事的真正的女主角。当通完前面三条路线之后，她的路线，也就是最终路线才会开启。在这条路线中其他三位女主角路线里遗留的问题将全部解决，最终实现了四人在一起的毕业典礼。关于世界的真相以及她本人的真面目也会得到解答。她的原型是『绿野仙踪』的主人公桃乐丝，在故事后期我们可以得知她的真名叫神无月秋奈。



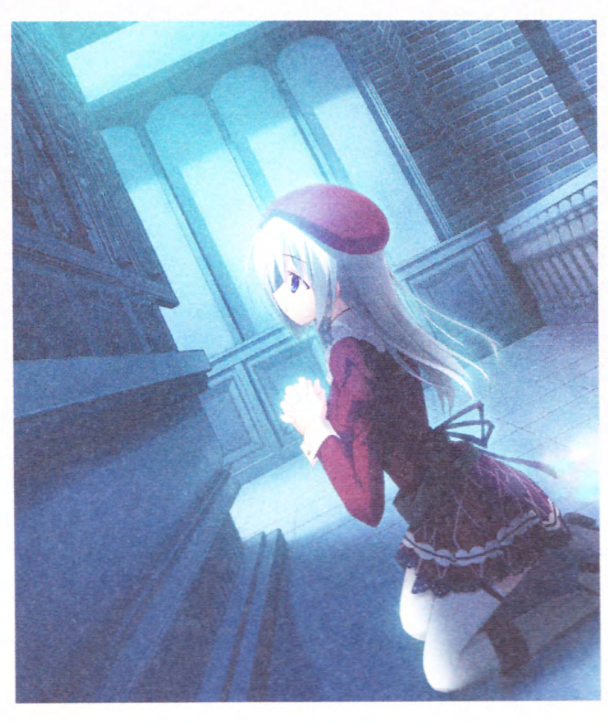
Comment



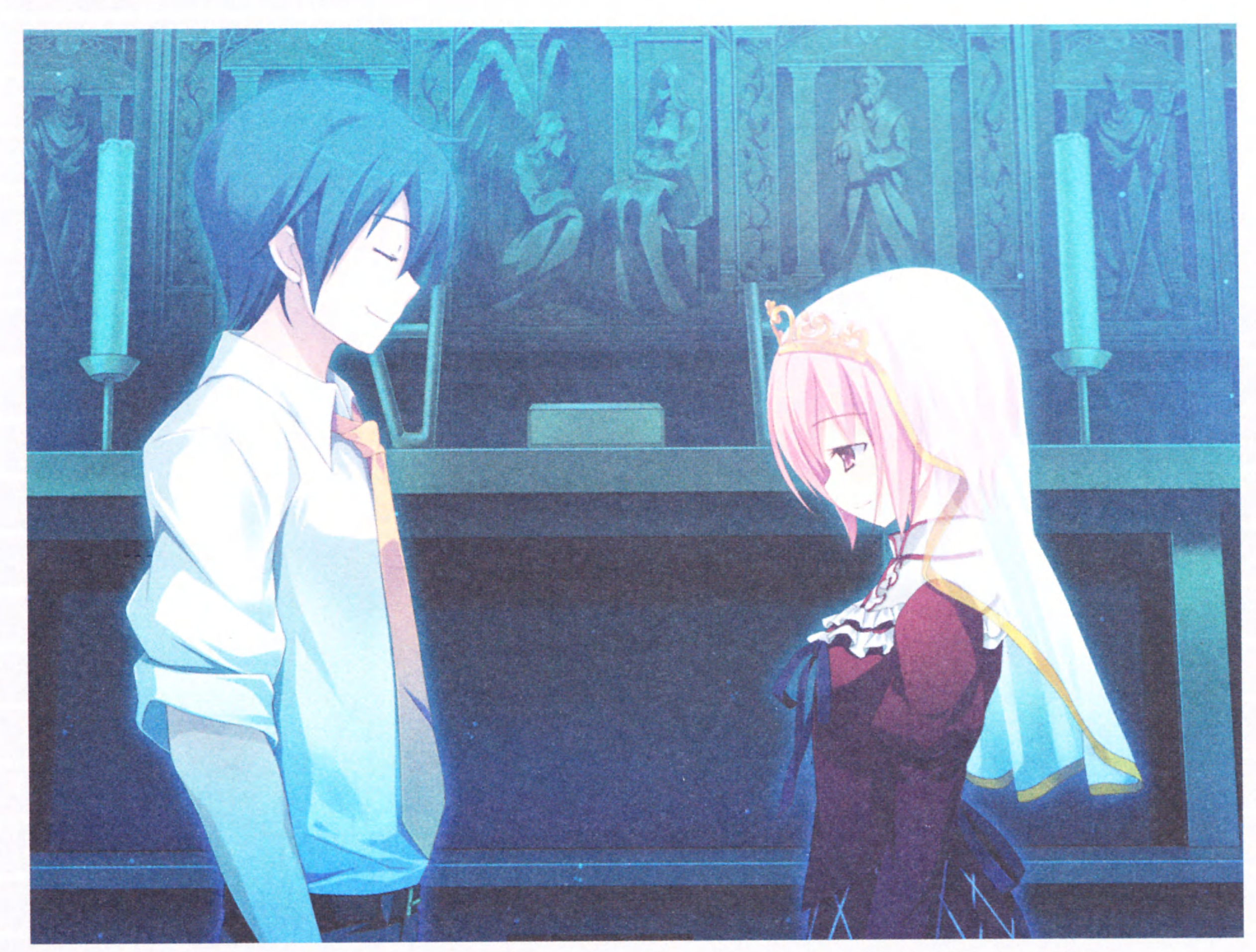
坦白地说，当今的 GALGAME 业界大多数品牌都是以画师为中心展开活动。毕竟在这个萌者至上的时代，首先要有漂亮的画面和萌妹子才能抓住玩家…的钱包。而 EX-ONE 则可谓是逆其道而行之的典型。

サイトウケンジ作为 EX-ONE 核心人物，在近两年我们总会将他与森崎亮人、七乌未奏、紺野アスタ等受玩家信任的新一代写手并列起来谈论，所以大家应该并不会陌生。从至今为止的作品中，我们能够看出他是一个拥有扎实写作功底的写手。而且作为剧本作者最重要的一点，他笔下的文字能够体现出一种想要诉说的欲望。而他擅长的，就是创造一个庞大的世界观，然后在其中刻画十分细节的人物感情。再回头看 EX-ONE 这个品牌，第一作『真夏の夜の雪物語』是一个糅合天女传说、雪女传说和白鹤报恩等神话传说讲述的一个传统纯爱故事；第二作『フツウノファンタジー』又是利用奇怪的 RPG 风格让我们展示了一个“普通”的幻想冒险物语。不难看出，这一品牌的特色便是创造新奇和特别的背景和设定，描写王道的故事。

而本作『月あかりランチ』，毫无疑问就是将サイトウケンジ和 EX-ONE 的特点结合起来的作品。前面已经说到，本作的人物的设定都是在向童话『绿野仙踪』致敬，而且每个角色都各自代表了一种季节（其他人很明显，而阿布丽尔的原名写作 Avril，这即是法语中春天的意思），这些点子都增加了阅读时的趣味性。不过本质上本作对角色的刻画方法还是非常地道的，并没有太过夸张的描写。背景设计方面，来自不同世界的少女与只有黑夜的学园这也是一个很有吸引力的设定，虽然顺着游戏故事一路走下来，玩家倒也不会对真相表示太多意外。







实际上，故事真正的主人公晴彦在现实世界中已经因为事故死去。一直喜欢她的少女秋奈——也就是アキ无法接受这一现实而陷入绝望，这便是她将要成为“毁灭世界的魔女”的原因。她被带到的故事舞台『星影学园』是一个类似思念体的世界。在这里她为了能够让自己做出“是否成为魔女”的判断，而抹消了自己的记忆在这里“体验生活”，而已经死去的晴彦的精神也被召唤到这里，并让他去解决各位魔女候补内心的问题，让她们明白“回头是岸”。

故事的最终路线，也就是讲述晴彦与几位心结得以解决的少女们——找回了心的冬、获得了勇气的阿布莉尔以及学会了与人交流的夏乃——他们一同携手阻止秋奈成为魔女的故事。

坦白的说，在故事情节方面本作的确不存在太多出彩的地方。但是在本作中情节本身可以算是一种次要元素，最应该受到重视的是剧本结构以及故事中的气氛。首先，作品在大部分时间里都弥漫着一种神秘而平稳的气息，再加上作品中经过洗练的文字和恰到好处的音乐渲染，阅读感十分舒适；各条路线中散落的伏线在最后一口气回收的畅快感也不言而喻；而每个结局中多多少少都带有的一点忧伤气氛，更在最终结局里少女们一同毕业一同与引导着自己的“教师”告别的场景中得到完美升华，可以说这样舒心的读后感也是大幅拉高了作品评价的重要原因。

当然，本作也的确存在一定的缺陷，主要体现在两个方面：一是对人物过去以及女主角各自的世界挖掘不足，这可能会让玩家较难对她们投入感情；二是在世界观设定方面并没有很严密的思维，恐怕对考据派玩家来说会显得有些缺乏说服力……不过总的来说，如果你是一个重视作品气氛的玩家，那么本作必然是 2013 年度不应该错过的作品之一。GAL

■INFO

游戏名：女装海峡
公司：脳内彼女
原画：あおぎり ぺんた
剧本：西田一、芳井一
发售日：2013年05月31日

踏上出卖灵魂的不归路——充满魔性魅力的女装海峡

じょそうかいきょう

I just have sold my soul to lucifer

■文／想穿女装的白石 ■责编／如月千华、稗田阿吃 ■美编／迷梦



■STORY

在位于日本海，以海产业为生的中津岛上，有一个代代相传被称作“渡岛仪式”的传统：需要一名年轻男性和一名巫女在每年特定的时期撑船到隔壁的隐津岛上，再现岛上媛神的故事。据说完成这个仪式便可以得到神灵的庇护，但媛神禁止任何女性靠近隐津岛，于是为了延续这一仪式，岛上一半以上的男性都养成了从小穿女装的习惯。由于人口过疏化的影响，近年来岛上的经营每况愈下，大量岛民选择了离岛进城，岛上的年轻人只剩下严岛响、藤切七生和宗形巡三名“伪娘”。

受不了岛上人思想保守的严岛响有着自己考虑，虽然舍不得两位从小就一起长大的亲友，最终还是决定换回男装离开小岛进入大学进修，去都市过正常人的生活。而一心为重振岛屿操劳却不被岛民理解的藤切七生则准备和巫女家族的宗形巡一起完成今年的渡岛仪式，祈求媛神能够挽救将被遗弃的家园。然而，不料当天诡异的暴风雨却让两人的踪迹消失在了茫茫海上……

一年后，来自都市的研究生田岛幸人出于学术研究目的需要到隐津岛上采集植物标本，但在获取岛政府批准的问题上遇到了困难。身为学弟的严岛响对一年前失踪却找不到尸体的两人的事一直耿耿于怀，借“渡岛仪式”的顺风车，带着上岛心切的幸人回到了中津岛，希望通过渡岛弄清两位亲友失踪的缘由。于是响久违地再次穿上女装，和刚刚搞清楚状况且被她的女性造型吓到的学长一起发动了登岛的渔船。

途中本该放晴的海面忽然刮起风暴，掀翻了不知为何引擎熄火的渔船，像是神灵安排一般，两人被海浪冲上了本来的目的地隐津岛，并奇迹般的再会了原本以为已经不在世的巡和七生……虽然岛上有船却怎么也驶不出岛，每天都有食物和生活必需品（甚至有战舰残骸和鱼雷）被冲到岸边。根据巡的解释，由于先前两人未能完成仪式，似乎是被神灵的结界困在了岛上，想要解开结界的唯一办法就是完成媛神故事的再现——幸人必须和在此的某个伪娘完成身体上的结合。面对性致勃勃的七生，不知打着什么主意的巡，和极度否认这种迷信主张的响，一开始对伪娘有所抵触的幸人的心态逐渐发生了改变……





CHARACTERS



主人公幸人在学校成绩优秀的后辈，借“渡岛仪式”的名号与幸人一同前往隐津岛。性格任性出言刻薄，四人被困在岛上的期间她让幸人吃了不少苦头。从小与七生和巡一同长大，十分仰慕在其眼中如同姐姐般的七生。与巡的关系不能说不好，但两人意见不合时很容易就会吵起来，此时必由七生出面阻止。

和中津岛上的其他伪娘一样，在这个盛传媛神传说的岛上出生，但响却始终是个无神论者。不相信被困的原因是媛神的结界，想凭自己的力量逃离隐津岛，几次修船出海都因诡异的引擎熄火无功而返，于是不得不开始接受现实。

不能容忍对自己来说最重要的七生姐被男人玷污，走投无路时甚至想过要杀掉幸人……七生对复兴小岛做的事情响一直看在眼里，不希望七生再为麻木的岛民再做任何的牺牲了。倔强的性格让响一直不肯承认自己心中对幸人产生了感情。

严岛 响 Itsukushima Hibiki

毒舌傲娇抖S伪娘
CV. 樱川未央



拥有一半俄罗斯血统，柔顺的长发和优雅的身段让人完全不敢想象实际上是个男孩子。出生于岛主的家庭，骨子里带有一股让人尊敬的领导气质，在排外性很强的中津岛上对外对内都保持着圆滑的人际关系。对响和巡就像对待自己的亲生妹妹般关心，平时温柔可亲，但在两人不听话时会用九州方言狠狠地对她们进行批评。

随着整个社会乡村人口逐渐疏化的趋势，岛上的年轻人相继前往都市，七生一人承担着岛上海产品的贩卖、促进岛内旅游业的发展等工作，希望重振小岛经济。为了再现远古的仪式与巡两人前往隐津岛并受困于此。幸人到来七生后显得格外兴奋，时刻积极投怀送抱，她究竟只是为了仪式的进行，还是对幸人一见钟情呢？



藤切 七生 Hujikiri Nao

治愈系工口大“姐姐”
CV. 手塚りょうこ





出生于岛上的神职家族，隐津岛神社的伪娘巫女，相比同年龄的孩子有着异常冷静的个性。她天生灵感很强，直觉异常敏锐，能够对天气和鱼群的到来做出准确的预报，对岛民来说意义重大。因为神灵会凭依到她身上，所以偶尔会切换成媛神的人格，被周围人看做是神的代理人，除了七生和响几乎没人愿意与其接近。和响有亲戚关系，很羡慕她自由的天性，所以响经常会成为巡恶作剧的对象。

从出生就继承的巫女职责让巡承受着莫大的压力，从而也养成了遇事冷静的性格。与幸人第一次见面时，两人其实都意识到似乎曾经在哪里见过，但怎么也想不起来。被困在隐津岛期间，媛神的人格多次借巡的身体出现，幸人一度追问其有关仪式的真相但媛神并未透露。在幸人的梦境里，他自己是战争时代一名驻守隐津岛的军人，姻缘让他与岛上的巫女相恋却注定不能在一起，两人结下约定，必有一日再相会……而梦中的女子很像是眼前的这个名叫巡的伪娘。媛神的真实身份究竟为何？隐津岛上所隐藏的秘密和这片海峡中男性穿女装的传统，似乎都和宗形巡有着重大的联系。

宗形 巡

Munakata Meguru

充满神秘感的腹黑巫女

CV. 铃谷まや



■COMMENT

2011 年的某一天，一个叫做『女装山脉』的游戏在 2ch 上被讨论得热火朝天，没过几天它便被天朝的玩家发现，之后为很多不明真相的群众打开了一扇新世界的大门。至此为止，含有伪娘要素的 Galgame 并不算太少，但在全部攻略角色都是伪娘的游戏上『女装山脉』算是开了个先河。一般来说，男性向的 Galgame 中加入伪娘角色大多是为了满足特定爱好玩家的需求，也算是给游戏增加点噱头，但如果说专门给宅男制作一款和男人 H 的游戏风险就有点大了。制作方脑内彼女，隶属游戏公司ベースユニット旗下的一个品牌，相信在『女装山脉』之前应该很少有人听说过它，所以一个知名度并不高的公司做出如此一款游戏不得不说想法足够大胆。

2013 年 5 月，脑内彼女回应广大病友的期待发售了『女装山脉』的续作『女装海峡』，原班底打造且剧本更加精致的本作再次获得了不错的评价。先纠正一下上面所说的话吧，这一款是和“伪娘”H 的游戏而不是和男人 H 的游戏，两作“女装”游戏的剧本中都曾反复向玩家强调：是“伪娘”（男の娘）而不是“男孩子”（男の子，但两者日语发音都为 otoko no ko），不管信不信，当玩了这两款游戏后，你绝对会开始承认这是两种性别的。但“女装”系列的游戏却尤其适合第一次接触伪娘的玩家，因为游戏会一步步的带领你感受伪娘那超过女孩子的魅力，你会和一开始对伪娘有抵触的男主角一样，到最后完全陷入其中无法自拔。

虽说是工口度较高的拔作，但还是看得出『女装海峡』在剧本和设定上下了不少功夫。受困孤岛的展开比误入山沟的前作更加刺激，男主角在理性与欲望之间的挣扎让玩家感同身受。每位伪娘都加入了符合其性格的身世设定，有静有动、有倒贴有正追、有 S 有 M 的角色搭配也迎合了玩家的各种口味。『女装山脉』中由民安ともえ配音的抖 S 伪娘由良貌似是剧本最喜欢的角色，于是本作便仍然保留了能满足广大抖 M 的严岛响。还有不得不夸一下游戏对工口部分描写，凭着大量细腻挑逗的引诱性台词，就实用度来说绝对属上乘。

CG 的绘师あおぎりぺんた也是对画伪娘得心应手，各种非伪娘不可实现的惊人玩法一个接一个。本着堕落更深，主题更丧心病狂的原则，剧本和原画都让我们看到了他们这两年来的进步。相比之下偷懒的音乐稍稍令人失望，虽然乡村风的吉他乐曲十分适合游戏的情景，但大量沿用前作或者只是编曲稍作修改的 BGM 还是让人感觉少了点新鲜感。

女装系列游戏的另外一个特色是每个角色都有一个意味深长的 BAD END，基本上都是男主忘记了自己原本逃离山村 / 孤岛的目的而完全沉浸在了自己的欲望之中。这几个 BAD END 的描写都十分精彩，甚至让人觉得这样的结局其实也不错。而 TRUE END 的神奇之处就是这些伪娘们一个个大起来的肚子了……觉得不过瘾的在通关后还有后宫结局可选，包您满意。

总而言之，这是一款有魔性的 Galgame，玩过后很可能让人走上萌伪娘的不归路。就像游戏中媛神最后说的那样，神只救济能够救自己的人，如果你已经无法自拔了，干脆放弃治疗就好。『女装海峡』会告诉你，有种东西，它不分性别，没有距离，超脱人神，让人忘记世上所有的理所当然，它，就叫做爱。GAL



2013
GALGAME
年鉴

part FOUR

Apperiation

GALGAME
YEARBOOKS 2013

赏析

『なつくもゆるる』

与你不知道的量子物理学





なつくもゆるる

NATSUKUMOYURURU

浮于夏空的科幻疑云

remove the cloud of science ction suspicion

■ 文 / 七濑 kaede ■ 责编 / 如月千华 ■美编 /ASKI

GAME INFO

游戏名：なつくもゆるる
中文暂译：夏日云悠悠
公司：すみっこソフト
原画：笹井さじ、イチリ(SD 原画)
剧本：渡辺僚一
音乐：SHIM(TGZ SOUNDs)(BGM)
发售日：2013 年 6 月 28 日





您厌倦了薛定谔箱子里那只可怜的猫在 gal 里被反复提及吗？您对『Steins；Gate』助手讲座中提到的时间旅行方式感兴趣吗？您对生活大爆炸里谢耳朵他们丰富的物理知识心动吗？心动不如行动，让我们来通过回顾去年的 SF 良作“科学怪云”……哦不,『なつくもゆるる』(本意为“夏日云悠悠”，但简写作“なつくる”后汉字可以写成“夏狂”，以下皆简称为“夏狂”)，来感受一下渡边僚一这位剧本家笔下有点不一样的量子物理学吧。



位于壁川町的全寄宿制壁川学园是一所特殊的学园——在这里就读的学生有着极高的自杀率。

导致他们自杀的原因是海马体（大脑中负责记忆和学习部分）异常，这种通称“自杀病”的症状可以通过血液检测出来。

暑假开始前，学园内一种名为“新型喉头结膜热”的流行病在学生间流行。为了防止病毒蔓延开来，感染过病毒的学生被要求留在学校进行为期两周的观察。

假期开始前夜，男主角当麻进学雷锋做好事，为了给室友三田舜创造一个良好的……撸管环境，离开了宿舍独自在室外观察昆虫，却意外碰上了手持铲子身穿黑色哥特萝莉装的幼女狭雾紫穗。是好人有好报，还是背后另有隐情？紫穗登场不出十句台词就将手中的铲子指向了进的喉咙，进与她交谈了好一番才解释清误会。了解到紫穗为了排遣压力要到后山去用铲子挖洞之后，进充分发挥了“男主角要是烂好人”这一光荣传统陪紫穗到后山。和紫穗闲聊的过程中，进认为紫穗的压力来源是性欲没有得到纾解……两人的炮友关系也就此开始——如此快速进入主题的非拔 gal 如今真是不多见了啊！玩到这里的时候，笔者曾一度觉得『なつくもゆるる』更适合翻成夏日打炮雷滚滚……

生物部员当麻进和三田舜，巨乳生物部长水名莉音（幼女体型），有点像小狗的狭雾紫穗（前文提过了是幼女体型），前来探望哥哥的当麻姬佳（当然还是幼女体型），以及混血学生会会长鹿岛悠里（不出你所料依然幼女体型）——这便是留在学校的所有学生。

留在学校里的女生为什么全是幼女体型？在暑假报到的新人教师喜多云航太郎身上那股强烈的违和感究竟是什么？还没等众人想明白这些，突如其来的停电、教职人员全体消失就让他们不得不离开学校，去城镇上寻找真相。令人震惊的是，昔日就人烟稀少的壁川町如今竟变成了一座空城。除了留守在壁川学园的几位学生，就只剩下超市里一具上吊自杀的尸体。为避免同行的姬佳和紫穗被吓到，进没有将尸体的存在告诉















她们。当进尝试来到城镇最高的建筑"水门"试图向外界求助时，停泊在远方军舰却突然向他们射击。毫无疑问，进等人是被人有目的地困在了壁川町内。

为了打破进退维谷的僵局，进和悠里组队回到超市调查那具尸体，而从尸体身上找到的手机上，映出了对进来说有如噩梦一般的姐姐的身影……意识到其他同伴可能有危险的进想赶回学校却以为时已晚，进的姐姐零佳忽然出现在两人面前，被零佳打败的进意识就此中断……一周目就这样结束了，只留下大量的待解谜题，和强烈的世界终结感。



当麻进从小父母双亡，而他知道，父母死亡的真正原因其实是潜意识里对他的恐惧。无依无靠的进被叔叔一家收养，却不料堂姐当麻零佳是个十足的怪胎。零佳第一次见到进就强推了他，并教给他一种特别的体术。和零佳在一起的时间是黑暗的，她对进来说无疑是一场噩梦。虽然进也变得越来越强大，但始终不敢违抗姐姐。某天，进回到家时看到被零佳用体术打成重伤的养父母，零佳要挟进扭断自己妹妹姬佳的脖子，但进无论如何都不愿答应姐姐这无理要求。情急之下，进勉强通过牺牲自己的右手手腕战胜了零佳，零佳就此潇洒地出走，从此渺无音讯；而姬佳对保护了自己的哥哥那份感激之意逐渐转化为爱意。在进被检测出血液异常，离家去壁川学园学习之后，这份爱意更是无限膨胀。

一周目的事件再次重演。这次不同的是，来到镇上的超市时姬佳、紫穗和进一起面对了那具尸体，而前往水门的是舜一行人。因为看见尸体而受到巨大打击的姬佳，在莉音的建议下由进陪伴着回到了学园。姬佳虽不像零佳一样掌握着特殊体术，但明晰的头脑却与姐姐一脉相承；镇静下来的她通过死者身上的资料推理出了其手机的解锁密码，可惜的是手机里没什么有用的信息。

转天早晨，众人被一阵轻微地震所惊醒。在食堂集合时，紫穗始终没有出现。找遍了各个地方都不见她的踪影，进突然想到紫穗每晚挖洞的后山。不出所料的是，紫穗果然在那里；但出人意料的是，紫穗——已经变成了一具尸体。根据尸体七零八落的异常死状，悠里推测紫穗是因高处跳下死亡的，但是后山并没有高大的树木，壁川町全城除了水门也没有高度足以自杀的建筑……究竟是自杀还是他杀？紫穗死亡的真相又是什么？疑神疑鬼的情绪迅速蔓延开来，唯一知道紫穗所在地点的进自然成了头号可疑人物。

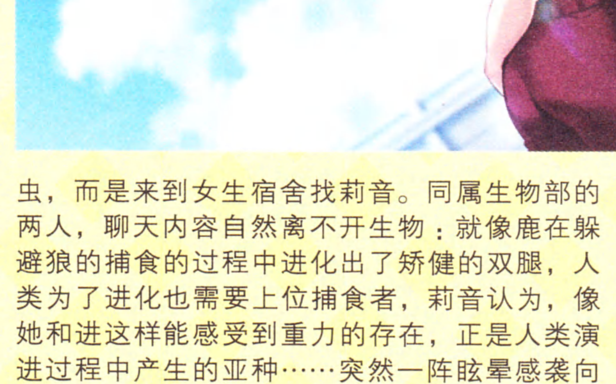
次日醒来后除姬佳一人无事外全员身体不适，继续等待下去似乎只能让情况恶化，他们决定分组行动——当麻兄妹去街上调查，其他人留在学校休养。一起前往水门的过程中，姬佳察觉出了异样：为什么没亲眼见过更没去过水门的哥哥会知道方向？虽然按照进的方向感两人最终看到了巨大的水门，但姬佳依然无法释怀。进表示自己是被一种感觉吸引到水门来的，姬佳则借此进行了大胆猜想：水门质量很大，进正是被水门的重力所吸引过去的；昨天早晨他们感到的震动也不是地震，而是紫穗当时所

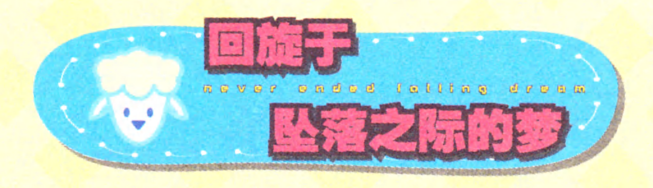
在的地方的重力突然加强，这样即使站在原地也相当于从高处落下……就连众人的身体不适，也是因为壁川学园的学生对异常的重力敏感。

随后零佳出现在两人面前，并证实了姬佳的推理，但这加深了姬佳的恐惧——明明那些话只跟哥哥说过啊！原来，姬佳等人从死者身上找到的手机成了零佳的监视工具。零佳告诉他们，像紫穗这样幼女体型的女性和进这样进入发育晚期的男性正是自杀病的高发人群……一番对峙过后，当麻兄妹飞奔回学校。此时枪声响起，进独自进入教学楼调查并他发现了舜和莉音被枪杀的尸体。愤怒的进产生了强烈的虐杀欲望，通过和姐姐学习的体术中感知重力的技巧，他找到了凶手——那名自称教师的喜多云航太郎——并轻松地将其解决。此后，悠里的尸体也被发现。悲痛之余，当麻兄妹不得不振作起来，去面对最强的敌人，当麻零佳。

姬佳认为，这所学园里的自杀病患者能够引起重力异常，而零佳等人是在用他们做实验。在她的提示下，进逐渐变得能够掌握对重力的感觉。第二天，零佳果然不请自来地杀进了校舍。进不顾一切的抵抗为姬佳创造了奇袭的空当，零佳被她一枪击中大腿动脉，这位既理性又疯狂、看似无敌的女性也终于倒下了……虽然世界只剩下当麻兄妹二人，但互相扶持就一定能开创美好的未来吧——就在他们沉浸在自己的幸福中时，进忽然感到一阵晕眩，抬头望去，那道横贯天空的无际长云散发着强烈的压迫感。下一个瞬间，他的意识被拽入了一个混沌的世界，耳边传来召唤他进入下一个世界的女声，本周目就此结束。







“秋日方啖一颗柿，钟声悠婉法隆寺”

年幼的莉音虽然不知道这句俳句是什么意思，但其中的孤独的氛围却让她十分感同身受——因为能感受到重力的她身上散发出强烈的压迫感，以至于周围人都不敢接近。对于莉音来说，只能在她想象中和她对话的鸭嘴兽玩偶就是她唯一的朋友……直到进偶然进入生物部，那种与自己同样的气息才让莉音第一次感觉找到了伙伴。

这一次，离开寝室的进没有去室外观察昆虫，而是来到女生宿舍找莉音。同属生物部的两人，聊天内容自然离不开生物：就像鹿在躲避狼的捕食的过程中进化出了矫健的双腿，人类为了进化也需要上位捕食者，莉音认为，像她和进这样能感受到重力的存在，正是人类演进过程中产生的亚种……突然一阵眩晕感袭向二人，跟着违和感的来源一路追到后山，他们







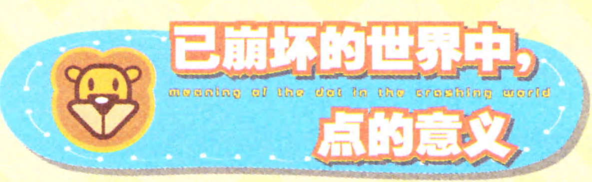


发现了与之前两周目判若两人、冷漠无比的紫穗，更令他们惊讶的是，从紫穗身上感受不到任何重力……

介怀此事的莉音和进拜托身为学生会长的悠里调查，结果是名为“狭雾紫穗”的女生早在5月就已经自杀身亡……那么出现在他们面前的是幽灵吗？于是第二天晚上，他们又来到后山，莉音确认了紫穗拥有实体，这个紫穗称根据能量守恒定律，自己是用自杀时产生的能量再生的……只留下一些意义不明的话语，紫穗消失在了后山的森林深处。

转天晚饭后进再次被莉音叫到自己的宿舍，通过分析三年级自杀学生的宿舍和教室分布图之后，进发现了“自杀病”的真相——水名莉音这位温柔和善的女孩正是导致他们自杀的罪魁祸首。在捕食和演进的过程中，牺牲是在所难免的，莉音和进这样能感受到重力并带给他人压力的存在，已经成为了凌驾于普通人类之上的噬人种（man eater）。

停电事件再次重演，上街调查的进通过感知异常重力而发现了跟踪自己的零佳，一番交手过后，进察觉到这只是零佳的调虎离山之计，真正有危险的是还留在学校里的莉音等人。另一方面，舜和悠里已经被航太郎杀害，对即将到来的死亡畏惧不已的莉音精神发生崩坏，自身重力发生暴走的她不仅轻易解决掉了航太郎，连剽悍的零佳都因害怕她的能力而逃跑了。只有爱着莉音的进对她不离不弃，这才让莉音恢复了心智。又是在两人觉得Happy Ending已经到来时，进的意识又被拽入了异空间……



已崩坏的世界中，点的意义

meaning of the dot in the crashing world

因为噬人种组织“赤雪”正在进行恐怖活动，进等同为噬人种的学生以及只是来看望哥哥的姬佳被禁止离开壁川学园。由于噬人种的特殊之处在于重力，他们也被称作gravity walker。被问到进等人能感到重力的原因时，他们用实验向姬佳解释到：物体质量越大，内含的重力子密度就越大，而重力可以使空间发生扭曲，gravity walker正是对这种扭曲比较敏感。不仅如此，重力对时间也有影响。根据相对论，靠近越重的物体时间的流逝就会越慢。每个



鹿島 悠里

Kashima Yuuri
CV：みる









gravity walker 受重力影响的方式都有不同，比如悠里的能力就体现在时间流逝的感知上。这样的悠里预知到了自己被教师航太郎杀死的未来，于是她找到了同样有一定预知能力的进，并请求进保护自己。

为了检验自己的预知是否准确，两人去后山寻找通过预知能力看到的洞穴。不出所料，那里有个能感知到异常重力的洞穴，就是他们试图靠近时，紫穗的身影一闪而过，随后两人失去了意识……再次醒来他们被转移到了校外的一间破屋内。担心其他人的进赶回学校，果然找到了持枪的航太郎。航太郎称他和上司零佳试图屠杀校内的噬人种，是为了模拟普通人与赤雪的作战；不过在舜的帮助下，进最终战胜了航太郎。另一方面，悠里被零佳找到，两人展开了一场厮杀。转天早晨进在水门上找到悠里的时候和她一起进入了名为“事象地平线”的异空间，这是和零佳战斗时没能控制住自身力量的悠里用水门质量制作的小型黑洞。年幼时就因力量失控造成悲剧的她害怕重蹈覆辙，希望在事象地平线这个能够将人的想法具现化的空间内自我了结……但是现在的她已不再是孤身一人，在进的劝说下，悠里放弃了自杀。


和悠里沉浸在劫后余生幸福中的进再次被拽入混沌。恢复意识时他忘记了一切，而且是靠出现在面前的紫穗才保持住了自身的重力。经历了一番挫折，进、紫穗再次和姬佳、舜、莉音、悠里几人集合，打开真实之门的钥匙已经凑齐了，紫穗也决定将真相告诉进。

他们现在身处于距现在10^72年后的宇宙，无论是普通人还是噬人种都已灭亡。距现在10^32年时，失去实体的人类用电子和中微子制造了超大型黑洞并从中获取能量；之后这个黑洞蒸发了，人类在灭亡前用情报创造出“紫穗”这一存在来寻找让人类延续的办法。重力子（闭合的弦）能够帮助人们前往四次元剩余宇宙，而事象地平线可以将人的想象（情报）在四次元具现化，这样人类就可以存续下去；但能在事象地平线中控制住自己重力的只有当麻进这一位 gravity walker，因此紫穗又创造出了与进为敌的零佳，不断在轮回中锻炼进的实力。天空中那道无际的长云实际上是无数重力子的集合，而紫穗在后山挖的洞则是连接“壁川町”这个模拟世界与宇宙的虫洞，至于会向进等人开炮的军舰其实是为了防止他们对外界产生兴



趣所设的一道“保险”。

堵上全人类未来的进和紫穗再次来到事象地平线，他把握住了自己的重力，成功在四次元按照自己的想象重塑了世界。醒来时进失去了模拟世界的记忆，又回到了暑假第一天早晨。当麻姐妹和伙伴们都在自己身旁，但总有一股力量吸引他前往后山——在那里，他见到了本应素未谋面的紫穗，她的笑容是那样惹人怜爱——不断轮回的短暂夏日是真实还是梦幻显得不再重要，重要的是，这次进终于可以守护在喜欢的人身边……









● 事象地平线这么万能，麻○准知道吗？

事件视界（也叫事象地平线），是一种时空的曲隔界线，因为黑洞的引力大到连光也无法逃出，所以黑洞外的人无论如何也没有办法得知黑洞内部的内容（因为看这个动作是眼睛接受光子的过程）。当然渡边在这里并没有使用这个词原本的物理学意义，而是直接拿来凑了一个幻想空间出来推进剧情……没错，就是很类似麻枝○喜欢在作品里写的那个什么都能靠想象实现的奇妙空间啦！如果觉得上面太难理解，也可以直接脑补成渡边僚一版的“幻想世界”。

● 我们不用很麻烦很累就可以成四次元人

先从 10^72 年说起。

这个数字后添加一个单位年，完全可以带来宇宙的终结。这段时光是如此漫长，我们通过紫穗的描述，想象一下宇宙的发展过程：在10 亿年内，太阳逐渐开始增加放热，地球变暖将不可避免，人类在地球上的历史即将终结，45 亿年后，太阳膨胀开始逼近火星，它将气化近日轨道上的第三颗行星。

时间继续无情的流动，10^32 年后（注 1），一切恒星聚变的氢元素都反应殆尽，整个宇宙开始陷入永久的黑暗。暗能量开始将宇宙撑得越来越大并随着时间增强，即使人类当时能以光速行动，也没有办法逃出星系间暗能量导致的蓝移效应。这一现象的最终结局，就是宇宙的能级将达到一个最低点，也就是一切的终结，它完成了寿命的大冷寂（心疼）。

在这里紫穗提到了还活着的人类（只剩下思维）的能量如何从黑洞里获取。她简单的讲了一个模型，一对正反粒子在黑洞附近出现（注 2），黑洞会捕获反物质粒子，从而正粒子在外部世界现形，粒子逃出后被思维人类捕获，成为维持自身的能量。实际上这个模型就是霍金

在 1974 年提出的黑洞蒸发辐射，有兴趣可以自行检索（其实紫穗他们所在的超大型黑洞蒸发是一个非常漫长的过程，至少也要 10^99 年，在这之前宇宙早都完蛋了，10^72 年里人根本不会死嘛……）

因为膜宇宙 – 超弦理论预示了平行宇宙的存在，约 10^500 个，而游戏中设定只有重力子可以跨越膜（因为是闭合弦），所以只有舍弃肉体使用重力子这唯一一个办法才可以任意的在平行宇宙之间移动。紫穗进一步告诉了我们，只有能够控制自身重力的“噬人种”才能脱离肉体以精神形态存在，所以她做了大量的模拟演算来回避噬人种被全灭的结局，在这里关键点完全取决于暑假开始后当麻进本人的做法，这是拯救人类唯一的道路。

顺便紫穗和进的对话地点正是在黑洞中心。

一九七四年，美国图兰大学(Tulane University)的物理学家梯普勒(F. J. Tipler)研究了一个无限长旋转柱体外部的时空，结果发现只要旋转速度足够快，这样的柱体对外部时空所起的拖曳作用也足以形成闭合类时曲线，故事中反复出现得那道长云正是这个模型的体现。



注 1：在这里渡边解释了一个架空概念，PNlight，在 10^32 年后质子和中子被暗能量撕碎时空结构后释放出的现象。

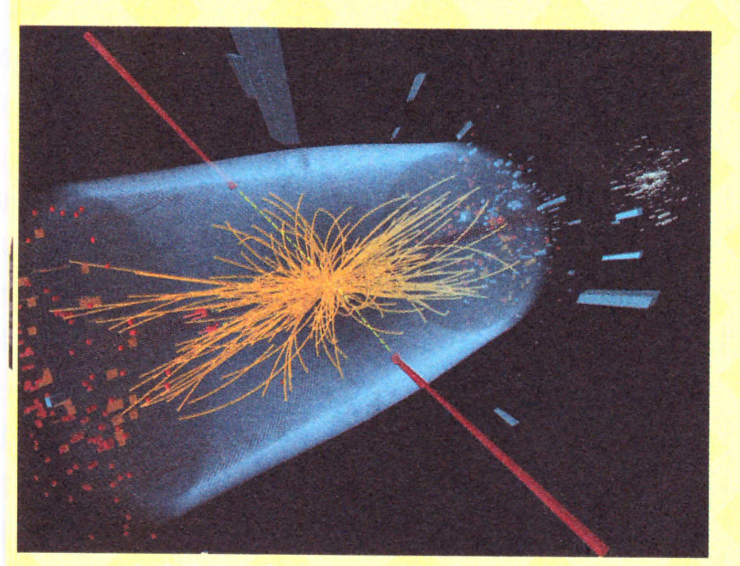
注 2：正反粒子的出现并非是渡边的拍脑袋设定，而是真空中能量涨落带来的，遍布着自发出现而又很快湮没的粒子对的真空就是常见的迪拉克之海。

注 3：可能您看到这里只对“迪拉克之海”五个字感到亲切，没关系，只要理解到“漫长的时空中唯有男主光环可以拯救人类”就可以啦！

朋友，您知道重力子吗？

相信到这里您已经被各种物理名词绕的头昏脑涨很想问候渡边的亲人，但是还没完……在游戏里还有一个最重要的概念与现实相连接，那就是超弦理论下的重力子（现实中叫做希格斯玻色子）。简单地说，21 世纪的物理学目前最重要的发现就是这种粒子的诞生，它预示着超弦理论从一个猜想变成了现实。按照超弦理论，世界上所有粒子都是一维的弦通过不同的激发，振动模式而形成的，在这里渡边发挥了他的想象力，额外的赋予了重力子能够自由在平行宇宙移动的功能，这使得紫穗所说的在不同世界寻找新种存活的下来的未来有了一个理论上的基础。

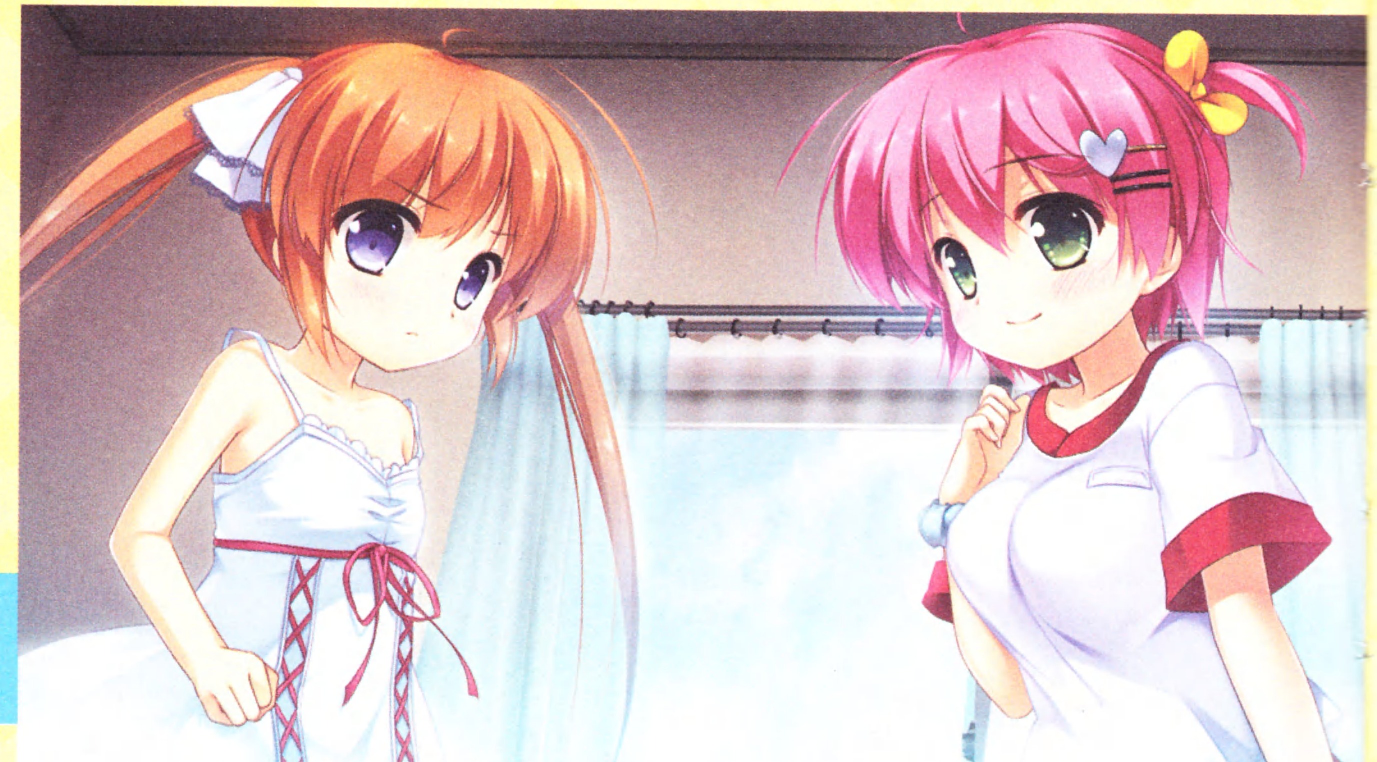
希格斯玻色子是去年才确定被发现的，时髦程度可见一斑。当然，在非学术宅眼中，阿卡林的存在感也比这种大新闻不知高到哪里去了，不过至少记住“希格斯玻色子”这个词也能成为跟小伙伴们炫耀的资本哦。



▲希格斯玻色子



在当今“群雄争霸”的诸多美少女游戏制作厂商中，成立于 2006 年的すみっこソフト没有过什么出色的作品，也没有固定的制作班底，就像它的名字，一直呆在不起眼的角落里（“すみっこ”意为角落）——直到渡边傢一带着和他一起制作过同人游戏的好基友们为该社带来了近年来最著名的介绍欺诈游戏『はるまで、くるる。』，该社的知名度才得以提升。虽然はるくる销量依然惨淡，但俗话说“借钱做黄油，倒闭也风流”……不对，是市场打开了之后便没有退缩的理由，渡边和他的小伙伴们用借来的钱制作出了『なつくもゆるる』这部续作。







让它显得独树一帜，前文也提到过，“重力子”这个核心设定可谓十分与时俱进，对于有一定相关知识的考据党来说，这部作品带给他们的兴奋感远不是那些 LOOP 一下就自封为 SF 的软科幻作品所能比拟的。有趣的是，游戏全程都没有提到“薛定谔的猫”这个词组——可见在这个写不写 SF 都想跟那只半死不活的猫沾点亲以便提升作品逼格的业界，渡边是真想用自己的物理知识写出来点新鲜东西。作品的结尾还引用了海因莱因的名作『The Door Into Summer』中的台词，而且意外地与游戏情节相当契合，可能这部小说也是渡边灵感来源的一部分吧。

其实不能说夏狂不优秀，只是它的优点和缺点都太明显，而且与缺点比起来，会因其优点心动的玩家实在太有限。好在与画面都有些挑人的前作相比，夏狂在这方面有了长足的进步，可爱的人物和亮丽的色彩很是吸引人——哪怕是苦药，想必大家也喜欢吃裹着糖衣的吧（笑）。本作目前有汉化组接手，不懂日语但能把上面物理讲座看得津津有味的朋友们和纯血幼女控届时可以一试，笔者也很好奇国内究竟有多少喜欢幼女的谢耳朵（再笑）。

虽然本作销量依然谈不上好，但从すみっこソフト的 BLOG 上我们可以看到，以“秋”为主题的系列第三作目前正在锐意制作中，渡边声称这次会写出与前两作不同的“世界末日”来，只是关于恋爱情节那段描述实在是……太微妙了啊！GAL

除原画去掉了给前作拖后腿的画师師走ほりお、主题歌的演唱者换为大手同人歌姬中惠光城之外，其他全部沿用前作 staff。连故事也还是熟悉的世界末日题材，还是熟悉的 SF 味道。

但也许是少了由斯诈性宣传和神展开剧情所产生的反差带来的惊喜感，沐浴在玩家们用更高的期待和更冷静的目光之下的夏狂却没有得到前作一般的高评价。首先，女主角全员幼女这个设定就很挑人，虽然现在幼（fan）女（zui）爱（yu）好（bei）者（jun）的数量不断增加，而且本作幼女确实画得十分可爱，但是对于那些大姐姐小妹妹都想推的玩家们恐怕还是狭隘了一些。

人物塑造比起前作倒是有了一定进步，与全员失忆的前作不同，在本作中渡边没有从 0 开始描写人物，而是赋予了他们过去和回忆，让人物更加丰满起来……只是横向比较起其他 gal 作品来，这方面依然是渡边的软肋。比起人物描写上的软肋来，夏狂的感情戏说出来就更伤感情了，没有细腻的感情描写和明显的心理变化过程，几乎每条线男女主角走到一起都是“我和你打过炮，我们就一辈子是情侣了”的模式，想体会一把和幼女们恋爱的纯爱玩家难免会感到失望；而且剧中的 H-scene 还基本都是女主半强迫男主触发的……令人不禁觉得，当麻进同学虽然很强，也不过是女主们的肉 O 器嘛……一般来说科幻作品都是作者先想好题材和故事框架，再往里填充 SF 知识，才能构成一个的故事；但夏狂似乎只是醉心于重力子的渡边拼凑出的故事，比起情节，那几次物理讲座更像是故事重点。

夏狂宏大的世界观可以说很对得起它的世界末日题材，游戏中“10^72”这样的天文数字着实令人惊异，与之相比，前作中的“1 万三千年”就显得弱爆了。可惜比起前作中直接刺激玩家神经的无限轮回，夏狂里的漫长的人类演进反而少了一些震撼，多了一些玄幻。

说尽了缺点，下面也该谈谈优点了。近年来 SF 游戏中少有的硬派科幻设定和新奇的构想





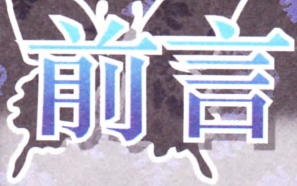
幻創のイデア
-Oratorio Phantasm Historia-

“中二”的“上升气流”
-Chuunibyou's Positive-

■文 / El Mirador ■责编 / 如月千华 ■美编 /ASKI

GAME INFO

游戏名：幻創のイデア
~ Oratorio Phantasm Historia ~
中文暂译：幻创的伊迪亚
公司：3rdEye
原画：榊 MAKI、蒔田真記
剧本：四万十川清流、不死鳥
音乐：まもも
发售日：2013 年 6 月 28 日



前言 -Foreword-

说到 GAL 里面的中二作品，稍微有些资历的玩家一般都会想到 light 社下诸多不管是设定还是剧情都令人瞠目结舌的大作，从中随意挑选几部就能选中业界丰碑级别的作品。可惜的是像 light 那样庞大而系统的设定并不是所有写手都能驾驭的来的，而展开太过复杂又给玩家们的阅读也会带来一定影响，并不一定就适合所有人。而这次要介绍的 3rdEye 的『幻創のイデア』，从设定和文字上看也挂着“中二”味道，不过世界观相对简单容易把握，文字叙述方面也没有那么难以理解，虽然为了剧情需要会设下一些文字谜团，但是到了游戏终盘都会把明暗伏笔一一解开。而最重要的，是剧本作者想要通过“中二”这个形式向我们表达的某种东西。







序幕 -prologue-

7 年前的一天，世界发生了被后人称为“纳吉尔法之夜”的地壳变动现象。而祸不单行的是，空间与之同时开启的巨大裂缝更令世界遭受了严重的灾害……那一天，天空中出现了极光。这个国家曾经的首都由于地壳变动的影响而满面疮痍，不过在迁移了城市的中枢部分并顺利恢复运作之后，现在的首都与 7 年之前几乎看不出来两样——当然，实际并非如此。

“纳吉尔法之夜”之际产生的空间裂缝中，跑出了大量的“瘴气”，接触这种“瘴气”感染了病毒的人类很快就会全身变成焦炭而死。当时的人类对此束手无策，后来制药企业“Archive Square”（简称 AS）开发了一种名为“AS9”的药物，成功的阻止了病毒的传播，这才让人类得到喘息之机。

在已经恢复运作的城市“新市街”中生活的主人公“水濑优真”。以及在过去的废墟“旧市街”中生活的主人公“赫”。两人表面上看似巧合的相遇，为他们带来的却是横纵交织的命运，以及决定命运的 7 天时间……

1st day 的上午，没头脑级别的乐天派主角优真，醒来之后和自己溺爱的妹妹“结衣”打完招呼就从自己家——优真打工的“特殊清扫”公司的大本营出门。不料转角就撞倒了因为长期无食而晕倒的第一女主角菜菜実奈瑠——一名由于某些原因在街上流浪的“占卜师”少女，同时还是名狂热的中二小说作家。优真发挥自己的老好人天性带着她去自己熟识的咖啡店吃了饭，而后来到旧市街继续自己的工作。

优真所属的所谓“特殊清扫公司”，实际上就是负责尸体处理和现场打扫的后事处理公司。社长今日子是优真的监护人，同时也是优真的老板。接着第二女主角紫护莉依出场，莉依是 AS 公司的看板娘，而且是目前最有人气的“超最强偶像”。而作为狂热信者的优真自然也是要去凑热闹，可是却在参加街头 EVENT 的时候和莉依起了争执，后者发挥了她超乎寻常的能力，把优真带到了小巷里做了一些意味深长的警告才将他释放。

TIPS

纳吉尔法 :Naglfar，北欧神话中载着巨人等恶魔军队的船只，由地狱的死者们建造。

心
Kokoro CV：あじ秋刀魚





惊魂未定的优真回到自己家，和今日子打过招呼之后便稍事休息。到了深夜，优真出发去旧市区的悬崖边看极光放松心情。途中遇到了伫立在旧市街悬崖边的神秘少女“心”，这时候，他还未曾想到这样一个少女会对自己的命运带来何等巨大的影响……

同样 1st day，由于某些原因记忆缺失、人格也不健全的主人公赫，先是上午与同在旧市街的优真擦肩而过，接着出发去新市街的路上偶遇小女孩向日葵。他放不下向日葵这么小的一个孩子在街上乱跑，赫询问她的监护人是谁，却也只得到一个“美月”的名字。毫无头绪的情况下赫决定把她带回家。

在赫旧市街的家里迎接他的是忠实的女仆，剑咲诺艾尔——她虽然有着很“实用”的毒舌巨乳女仆设定，而且无所不能黑白两道通吃，但是她身上总有一股子很“颓废”的感觉。出场 CG 就暴露了一切，沙发上随意摆放着长筒袜、制服上衣和裙子、股间放着一瓶没拧盖子的可乐、旁边是杂乱堆着的零食。再加上标准的半闭眼表情……

其实诺艾尔和赫一样，都并不是“人类”，而是属于“幻人”（日文写作“幻ビト”，游戏中读作 IDEA）。已经登场过的另外两位女主角“菜菜実奈瑠”和“紫护莉侬”也同样是“幻人”。

2nd day 以优真与赫的日常生活继续展开，最后一位女主角九条美月出现，作为名企业“九条财团”的千金，带着高岭之花的气质却又不谙世事，很重视向日葵，走失之后一直在寻找她。不巧却被路边的不良青年堵截，之后被赫所救。

随后剧情开始渐渐脱离“日常”的轨道。赫一行人在回家的路上突然遭到黑色怪物的袭击，赫和诺艾尔都运用自己作为“幻人”的能力，最终勉强击退黑影。



向日葵

Himawari CV：姫川あいり

同时优真也遇到危机，遇到双手被锁住，但是背后生有怪手的怪人“XII”。优真与其交战但作为人类的优真力量过于单薄，无奈败落。借“XII”的口，故事吐露出了“稀人”（日文写作“稀ビト”，读作 FULL）这样一个存在，专指在“纳吉尔法之夜”之后，突然获得了类似于“幻人”的特殊力量的人类。

在优真被打的满嘴吐血的时候奈瑠突然杀到，救下优真并表明自己是“幻人”的身份，还向优真表明其实他和“XII”一样是“稀人”，并询问优真是否要和自己进行“契约”。危急之中优真遵从了自己求生本能答应了奈瑠。获得了新力量的优真的身体很快恢复过来，而奈瑠则抽出了“魂装”（以自己的一部分灵魂为代价获得的兵器）和“XII”搏斗。优真在二人死斗最关键的一刻，为了不让其中的任何一方死亡，紧急之下抽出了另外一个“魂装”，在奈瑠使出必杀技之前将“XII”卷离了现场。

战斗过后，奈瑠向优真解释了“幻人”的本质。“幻人”是从另一个世界（游戏中称之为 Utopia，乌托邦）来到当前人类世界（游戏中称作 Destopia，即反乌托邦，以下简称现世）的幻想生物。从 Utopia 来到现世必须要通过一个叫做“重层空间”的中间层，“幻人”们要把自己在 Utopia 的所有物品全部暂时置放在那里，由重层空间的“管理者”加以管理，然后留下纯粹的灵魂才能出发来到现世。“幻人”们来现世的理由其实也很简单，只是为了来人类社会“长见识”的。但是由于“纳吉尔法之夜”的发生、重层空间崩坏、管理者失踪、所有的幻人都不得不滞留在人类社会里。奈瑠在 Utopia 的种族是花妖（アルラウネ），她也是很长时间没有回到自己的家乡看过了。

由于奈瑠无处可去，优真最终提议让奈瑠变成自己家——“水濑家”的一员，生活费从优真的工资中扣除。离家多年四处漂泊的奈瑠大为感动，也萌生了对优真的好感。

2nd day 结束也是序章结束。接下来从 3rd day 到 6th day 游戏分成了“優真 SIDE”和“赫 SIDE”两条平行的线路，要求玩家分别攻略（其实也就是分别攻略四个女主角）。只有两条平行线路都通过之后才能开启接下来的章节。



赫视点

-AKISHI SIDE-

华丽背后的不幸——美月线

-misfortune behind glory-

赫受到优真、诺艾尔、美月等人所在学校的校长——久远的委托，去学校调查“黑影”的事件，向日葵也同行。美月找到向日葵之后与赫开始接触，各种机缘巧合之后，美月向赫一点一点敞开心扉，并向赫述说了自己的过去。

原来美月是受到“纳吉尔法之夜”影响的“稀人”，让她改变的不是别的，正是“拯救世界”的药物“AS9”，“AS9”才是“稀人”出现的真正原因。在小时候的一场事故中，为了救自己周围的同学和母亲，美月在众人面前使用了自己作为“稀人”的能力。但是由于她的能力实在是超越了人类的一般常识，被美月所救的人非但不对她表示感谢，反而认为她是有着特殊力量的怪物。从那之后，美月就把自己的心锁了起来，连口头禅都是“这世界充满着虚伪。”

美月逐渐建立起了与赫的信任，邀请他和向日葵去参加九条财团的周年庆典。在庆典之上



九条美月 Kujo Mitsuki

CV：桃井いちご

美月的父亲，九条集团理事长，向赫说明了另外一个秘密，AS 目前正在研制另外一种药物名为"AS9+"，其效果可以把"稀人"变回普通人类。而九条集团作为 AS 的最大支持者之一，理事长坦言就是为了美月才支持这项研究工作。

这时庆典酒店的低楼层突然发生了爆炸，一名带着防毒面具的自称"XIII"的面具男绑架了整个会场，并表明来意就是为了揪出负责"AS9+"开发的工作者。赫一行人历经万难最终将"XIII"制服。"XIII"自述这次绑架的意图就是为了"复仇"，除了向"AS9+"的开发者，也是向美月复仇。

因为"AS9+"的开发需要大量的研究材料，所以"稀人"只要一旦被"AS"发现就会立刻被带回实验室接受各种残酷的实验。而"XIII"过去的妻子和女儿正是死于"AS"的实验之下，他认为就是美月的存在才导致了自己和更多不幸的发生。最终赫一行人顺利的从酒店逃出，美月的不幸遭遇也终于被人理解。而事件告一段落之后，"AS9+"的真正开发者才正式露面，那就是优真的朋友——漆原零二。



封印的记忆——诺艾尔线

-sealing memory-

诺艾尔线紧接着美月线结尾开始，时间在第五天和第六天，涉及到了赫的过去。赫的记忆中有个叫"幻影"的敌人，它是导致失忆等等事件的元凶，赫和诺艾尔蛰伏起来就是为了寻找它的下落。但是诺艾尔似乎并不想让赫取回记忆，甚至不惜声称"自己就是'幻影'"来欺骗他。

事情的真相就是根本不存在"幻影"，赫的记忆障碍是他自己导致的。赫和诺艾尔都是"纳吉尔法之夜"之前来到人类世界的幻人。他们在人类世界中生活时和一位少女相遇，度过了一段快乐的时光。但是"纳吉尔法之夜"当天，为了阻止"瘴气"扩散，赫和诺艾尔在战斗中被逼入了绝境，绝望的赫精神失常，等他再度





剑咲诺艾尔
Kenzaki Noel CV：青葉りんご



清醒过来的时候却发现曾经和自己一起生活的少女死在了自己的手下。莫大的冲击使赫将这段记忆封在了脑海里，并造出了一个幻想中的敌人“幻影”。而诺艾尔也为了不让赫再想起这段记忆采取了各种手段。

要说起诺艾尔为何总是为赫着想，这要追溯到两人在来到人类世界之前了。两人的本名——诺艾尔是传说中的屠龙武士贝奥武夫，赫是传说中的火龙 Fire Drake，原本是死对头却在无数次的交战当中萌发了友情，最终竟而发展成了恋人的关系。

当赫取回记忆之后，诺艾尔觉得自己作为恋人失格，决定从赫的眼前消失。



紫护莉依
CV：桃井穗美
Shinomori Rinon

优真视点
-YUMA SIDE-

残酷的真实——莉依线
-brutal truth-



优真这边的线路先是用了整个 3rd day 来讲优真自己的故事，原来他的妹妹“结衣”早在七年前已经身亡，现在的“结衣”完全是优真自己的“妄想”……

3rd day 深夜，优真夜晚出门的时候和莉依偶遇，意外发现了莉依的另一个人格——托莉特娜。她和莉依女孩子气的性格相反，充满男生味的口癖，非常固执并且爱喝酒，暴脾气喜欢打架闹事——但是骨子里却是个温柔的人，和莉依的关系如同姐妹一样亲密。当托莉特娜提出让优真不要再靠近神秘少女“心”的时候

两人起了争执，大干一架。

优真回到自己家之后，寄宿在优真家的奈瑠对优真的伤势进行了处理。之后两人来到山上的湖旁休息。正在两人交谈甚欢的时候，优真突然听到了脚步声，随后目击到了黑影和被扔进湖中的心。优真不顾一切的冲了上去想要救下她，奈瑠随之被卷入战斗。结果奈瑠被黑影击飞坠向湖中。优真同样被黑影击昏。

后来莉依将优真救了起来，两人休息了一晚后，优真不顾莉依的劝阻，跑回水濑家。可是曾经的“家”如今却已被破坏，只剩下废墟瓦砾，社长今日子也不见踪影。莉依让受到严重打击的优真在旧市街内休息，这时却感到自己体内出现了除了自己和托莉特娜之外的第三人格——芙洛姆，并声明自己才是这个身体原来的主人，要求莉依和她融合。不安的莉依为了转换心情，独身一人出来寻找奈瑠的下落。

4th day 深夜，失踪的奈瑠突然出现，但是气场和之前的奈瑠完全不同。原先“很喜欢人类”的那个积极乐观的奈瑠完全不见了，取而代之出现的是充满了杀气的她。奈瑠找到莉依，询问漆原零二的下落，同为 AS 的任职者，莉依拒绝了奈瑠的要求。在两人剑拔弩张之时，莉依自身却又出现了问题，已经吞噬了托莉特娜人格的芙洛姆想要彻底控制莉依的身体。奈瑠看到莉依这边获得不了任何信息，便决定独自一人去寻找漆原零二。

而莉依这边，精神世界三个不同人格的激斗中作为“原祖”的芙洛姆透露：受到“纳吉尔法之夜”的影响，本来的两个人格“芙洛姆”和“托莉特娜”融和的时候发生了意外，这才产生了第三个人格“莉依”——原来朋友们最熟悉的那个偶像少女竟然是后来出现的人格。这场人格之间的斗争在优真和莉依的共同努力下，最终奇迹般的达成了统一。



复仇与希望——奈瑠线

-revenge and hope-

5th day，黑化的奈瑠找到了优真，这时的奈瑠完全失去了自我。原本，自从优真将他从路边捡回家开始，她对优真就怀有特殊的感情，但是现在身为幻人的她几乎失去了对人类的好感，心里只剩下复仇的念头，并且只是把优真当做工具利用。但是优真对此却并不在意。

当然，奈瑠的突然改变不是没有原因的。她被黑影击飞之后，看似坠入湖中，其实是回到了 Utopia。山上的“湖”只是障眼法，那里其实是连接 Utopia 和现世的通道。在 Utopia 等待着奈瑠的并没有昔日的友人和家人，只有血红色的天空和荒凉龟裂的大地。这一切的起因依然是 7 年前的“纳吉尔法之夜”，有人出于某种目的将奈瑠的族人——花妖们尽数捉走。从同胞们的遗言中，奈瑠得知了“漆原零二”这个名字，她因此毅然走上了复仇之路。

搜索了一整天之后，优真、奈瑠与漆原零二在旧市街相遇，随即开始战斗。奈瑠用剑贯穿了零二的胸膛，零二却在临死之际拿出预备好的炸弹，巨大的爆炸将三人卷入其中。但是接下来的事情让在倒在一边的优真吃惊，只见零二毫发无损地站了起来，扛起奈瑠离开了战斗现场。优真没有气力再追，联络上了莉侬之后两人决定攻入 AS，直闯零二的地下实验室。

与此同时，本以为奈瑠已经死亡的零二却发现她还活着。奈瑠利用自己操纵声音的能力骗过了零二，让他把自己带进地下实验室，在那里打算和他决一死战。抽出“魂装”的奈瑠面对手无寸铁的零二，以为胜券在握。但是等到优真赶到地下实验室，他只见已经发狂的奈瑠在拼命地砍一团肉泥。当奈瑠的精神和体力都已经疲惫不堪之时，但是肉泥却自己慢慢恢复，最终变回完整的漆原零二。

菜菜实奈瑠 NanamiNaru CV：木村あやか





纳吉尔法之夜

-Night of Naglfar-

从 AS 的地下实验室逃出来正在旧市街休息优真一行人听见远声一声巨响，便向事发地点追去。在那里，他们见到的是诺艾尔的尸体和几近崩溃的赫，还有小女孩儿向日葵。优真看到和自己的妹妹“结衣”长得一模一样的向日葵感到震惊，当想要上前确认时，咖啡店店主時任（优真在 1st day 带奈瑠去的那家咖啡店的店主）已经将几人送上车驶离事发地。优真正打算去追的时候却被校长久远——前 AS 的顾问——叫住了。

久远告知优真，他身体里藏 7 年前管理“重层空间”的“管理者”卡隆的灵魂，现在 7 年过去了，有观测显示“纳吉尔法之夜”很可能将重演，因此现在有重要的任务落在了优真肩上。

零二在“AS9”这种药研发开始之时就在自己身上做实验，最终把自己改造成无论受到多少伤害都能轻松复活的“稀人”。于是优真为了救出奈瑠，投入了与零二的战斗。而就在决定胜负瞬间的一刹那，优真却撤回了自己的武器，寻求和解。在这种拼死的场合下，他仍然在想“零二是我的朋友”。有着“人类至上主义”思想的零二对选择用“情义”和解的优真产生了十足的敬意，放弃了战斗，将“AS9+”的开发资料全部放到了网络上，以拯救那些因为“AS9”而变成“稀人”的人类。其后，他更为了向优真证明“AS9+”的药效，在亲自服下“AS9+”后自杀…这些都被精疲力竭的奈瑠看在眼里。在零二自杀之后，失去了复仇目标的她同时也似乎失去了活下去的意义。但这时优真用她的口头禅“船到桥头自然直”（なんとかなる）和她最喜欢写的中二小说重新让她拾起了生命的希望，不再执着于复仇，而是开始创造全新的生活。





久远交代其实7年前的“纳吉尔法之夜”是由一个叫做Historia的“幻人”引起的。正是他7年前的暴走，致使“重层空间”的管理人卡隆失踪，才产生了一系列的悲剧。为了不让悲剧重演，久远配备了一系列的监测人员。当初莉依不想让优真接触的神秘“少女”——“心”，其实就是为了应对Historia的再次暴走而制造的机器人。

如今卡隆的灵魂寄宿在优真的身上，校长便让优真做好战斗准备。

而赫这边。他还来不及为诺艾尔的死而悲伤，就被店主時任告知了更可怕的事实。時任向赫交代了有关“幻人”Historia的情报，称本应被消灭的Historia七年之前并没有被完全消灭，而是趁机把自己的灵魂转移到了某个少女的身上潜伏了起来……而那个少女正是优真当时已经死去的“妹妹”——结衣。Historia的魂魄进入结衣的身体之后产生了新的人格——向日葵。这也正是为何向日葵和结衣长相相同的原因。

得知了这些之后赫很快意识到時任要将向日葵完全“消灭”掉，想要阻止他时却由于向日葵的一吻——实际上是将Historia的一小部分力量分给了赫引起的全身激痛失去了意识。

随后优真和赫分别赶往Historia出现的地点——新市区的市内公园。想要夺回自己妹妹的优真和想要救回向日葵的赫由于误会大打出手。双方打得不可开交的时候，诺艾尔竟然又出现在众人面前——原来之前掉落在赫面前的诺艾尔的“尸体”只是一个仿冒品。诺艾尔觉得自己没有保护好赫，选择假死从他的面前消失，并在暗中保护他。而诺艾尔这一出现，倒也让赫停下了手。接下来，他们便共同面对Historia的再次暴走之时，两位主人公合力击溃了一切的元凶，同时赫救出了里面的向日葵。

那之后，“幻人”们就渐渐消失了。

——原来，久远校长和時任关于Historia的情报并不全对，Historia并不是“某个”幻人，而是长年以来幻人产生时所残留下的负面感情的集合体，将其击破也就意味着幻人们的使命结束，魂魄四散。对于优真来说这自然是无法忍受的事，在体内卡隆的灵魂回归之前，他使用了卡隆作为“管理者”本来的力量，创造新的“重层空间”，把所有消失的幻人们的魂魄全部重新管理了起来。







本篇的故事到此已经完结。这之后无论是人类一方还是幻人一方都应能获得安稳的生活了。虽然最终还是靠优真体内强大的灵魂完成了大逆转略微有一些“开挂”的嫌疑，不过这也是作者想向玩家们传达的“万能的上升气流（positive）”吧。

作品评价 -comment-

2011 年才正式出道的 3rdEye 是不折不扣的“新人”，出道首作是拉来了曾经在 CIRCUS 参与了「初音岛」系列的桑原文彦，再加上自家的两位写手四万十川清流和不死鸟三人合作的『BLOODY ✝ RONDO』。从标题上看就一股子邪气满载的味道，实际上则是一款以“现代传奇”“战斗”“悬疑”为题材的 ADV。原画启用了榊 MAKI 和莳田真記，音乐方面则由 NICO 的 V 家 P 主まもも担任。之后几个作品原画和音乐也都是这几位固定阵容，完全没有变化。

可以说从出道伊始 3rdEye 就以鲜明的风格奠定了自己的基调，虽然『BLOODY ✝ RONDO』的剧情并不是特别出彩，但是作为处女作，打响知名度还是足够了。第二作『死神のテスタメント ~ menuet of epistula ~』比起首作则味道更加浓重。

到了『幻創のイデア ~ Oratorio Phantasm Historia ~』（以下简称“IDEA”）这第三作，相比起来中二味道却收敛了很多。从故事背景上来看除了几个相对难理解的世界观设定用词之外也并没有什么不正常的，毕竟现在的 GALGAME 里面哪怕是日常系的作品，有几个特殊设定也毫不奇怪。

双主人公这种构成在 GAL 里面并不多见，究其原因，本身多视点带来的视角切换让故事叙述难度增大了不少，同时对玩家的要求也相对比较高一些，毕竟从不同视角来把握整个故事脉络还是需要动些脑筋的。

赫由于性格缺失，争议并不是特别大。讨论最多的是他和美月在酒店里的那场本番 H，有人感到心理不适，也有人说赫明明已经出轨了却还是对天天诺艾尔说“我没有出轨”（本篇中赫说过的最多的一句话）很“虚伪”。实际上赫本人根本就不理解“出轨”的含义，他只是机械性的背这句话，因为这样可以哄诺艾尔开心省去很多麻烦……相对的水濑优真这个人物争议就更大了。天天不明所以的口头禅“positive”和为了别人牺牲自己的这种性格已经完全扭曲。游戏中的确是这样，而且优真从游戏一开始精神状态就已经“不正常”了，对于妹妹“结衣”的幻想就是最佳的例子。



不过优真的“不正常”放在游戏的大环境中却是“正常”的。游戏中不只一次的提到了“纳吉尔法之夜”对幸存下来人们的影响。基本上活下来的人们都对于“绝望”有了一定的抗性。而对于优真来说，最强大的抗性就是他的“positive”。这种病态的“乐观”支撑着他挺过丧失妹妹的痛苦，挺过失去“家”的痛苦。虽然这过程中优真付出了难以想象的艰辛，但是即使是病态的“乐观”优真仍然选择抱着它努力的生



赫 SIDE 的美月相对来讲存在感比较稀薄，她的故事本身剧情设定也相对老套。但是得益于"XIII"的这场复仇戏，气氛渲染非凡，与"XIII"的高智商对决也是一环扣一环，紧张的节奏令线路加分不少。而且最后赫与美月跳大楼的那张 CG 颇有好莱坞式英雄救美大片的味道。可惜的是除了美月自己的线路部分之外她几乎都是酱油役……

而"正室"诺艾尔除了本身就很吸引人眼球的设定之外，要称赞的是她的 CV 青葉りんご可怕的演技，本作里面 CV 表现力最强的无疑是她，从对主人赫的那种娇滴滴的媚声开始，到对其他妹子嫉妒之时那种很"粗暴"的怒号，变化多端且天衣无缝，热情 100%。而且在赫、向日葵（后来再加上美月）这种精神年龄相对低下的组合里面，显得老练成熟的诺艾尔也一直都担当吐槽役，青葉りんご完美的完成了所有的任务。其实要论冲击力的话实际上诺艾尔线不如美月线，诺艾尔这边没有美月线酒店脱生那种刺激和紧张感，日常系的内容较多。线路快要结束的时候还给了一场赫、诺艾尔、向日葵和美月四人在公园的一日游 EVENT，很是轻松。对战部分也感觉不温不火，赫与诺艾尔的对战基本上还没正式开打，简单过了两招之后就以赫的单方面嘴炮胜利而告终，诺艾尔的超弩级斩舰刀根本没派上用场。

虽然只有一个 END，也没有什么关键性的选择分支，作为标准的一本道作品，IDEA 比起 GAL 来更像是读小说，但是简单易读的文本、个性丰富的人物，再加上比较吸引人的世界观和设定，即使是对中二稍有抵触感的玩家来讲也是比较容易接受的类型。剧本作者叙述上的技巧也有发挥，比如游戏刚开始的倒叙，伏笔和谜团一边埋一边挖，循序渐进直到终章才全部解开。较高的世界观完成度，讨喜的萌系人设画面，安定的 BGM，强力 CV 的演出及舒适的游戏系统，时间也控制在 20 小时左右，是一款相当精致的作品。不管对"中二"的态度如何，如果你喜欢幻想系 ADV 的话，请务必尝试。GAL

活下去，因为放弃就意味着"死亡"。也正是他的这种不懈努力才影响了莉侬和奈瑠这两个角色，拯救了她们俩。

虽然在游戏中的表现多多少少有些夸张成份，剧本作者的确是想要透过优真这个故事的真·男主角表达这样的思："不管是多么痛苦的生活，都要努力的生活下去"。这也是 IDEA 作为一款中二 GAME，给大家带来的"上升气流"。

接下来说说女主角这边。首先，奈瑠在登场时确实是给了十足的派头。虽然转角撞到巨乳美少女这样的王道级笨蛋设定已经成为 ACG 作品中作为梗出现的"笑谈"一样的东西，但是正是这种设定似乎才更能突出奈瑠在优真 SIDE 的重要地位。而且刚出场就中二用语连发，CV 木村あやか的演技此处得到了着实的体现。之后在咖啡店大食特食，用手指戳破印有莉侬头像报纸的举动也令奈瑠开朗乐观的形象活化了起来。纵观几位女主角，依笔者自己的感觉来看，奈瑠的形象应当说是最为丰满的，也最容易打动人。

相比之下，莉侬的出场似乎要更符合"幻人"这个设定。比起奈瑠饥肠辘辘的可怜模样，莉侬从一开始就展现了超常的身体能力，更何况再加上异色瞳和人气偶像的设定……不过实际上线路并不复杂，因为主旨只是三个人格的统一，"寻找自我"。虽然和奈瑠线一样最后 BOSS 战的结局都是"和解"，但是比起意料之外却在情理之中的奈瑠线，莉侬的结局显得颇有些"和稀泥"的感觉。





超现实主义情感小专栏

SURREALISM EMOTIONAL COLUMN

LOVE SONG OF THE ANGELS

『僕が天使になった理由』的感情解析

■ 文 / 安莲・月炎蓝
■ 责编 / 白石、稗田阿吃
■ 美编 / orangec

info

游戏名：僕が天使になった理由

中文暂译：我成为天使的理由

公司：OVERDRIVE

剧本：那倉怜司

原画：藤丸

音乐：milktub

发售日：2013 年 2 月 28 日

前言 Forword

如何制作一个不受欢迎的 GAL 游戏？首先，你要以治愈系纯爱 GAL 的表象吸引一群纯情的 GAL 玩家；然后花大半时间告诉他们恋爱是让人不幸的东西，并加入一些基、工口游戏的段子及疑似 NTR 的情节刺激他们；最后让他们在通关时发现全作 7 个结局加上共通线的 6 个情感小故事没有一个拥有传统 Good End。

『僕が天使になった理由』就是这么一个“勇敢”的游戏、一个冒着得罪玩家的风险也要诠释清楚主旨的游戏。它的野心不能说不大，通过将故事碎片化、单元化，剧本试图尽可能全面地探讨人们在恋爱关系中所遭遇的种种可能。它设计的这几个故事，相信每个人都能或多或少找到与自己经历的相似之处和共鸣之点。当你在玩到某一个桥段，回忆起自己的某个经历，然后恍然发现也许也有那么一个瞬间，你失去了“心之碎片”。只是现实生活中，没有天使将那碎片归还。这种遗憾和感慨交织在一起的情绪，这种内心被名为“喜欢”的感情而折磨出的空洞，会让这部游戏对你产生特别的意义。

共同路线 Common Route 当你目睹他人的恋爱

chapter 0 爱情 你的名为不幸之源 The root of misfortune





桐之小島 巴

Kirinokojima Tomoe

恋爱，并非是让人幸福的东西，反倒会令人变得不幸。

恋爱这东西，就应该从世界上消失才好。

——故事的男主角桐ノ小島巴顶着一张面瘫脸说到。

光是嘴上说说可能会让不少人觉得这哪里来的中二男主，说得好听等下推妹子还不是毫不手软？不过实际玩下去你会意识到，巴的觉悟及自制力完全可以和掉进女儿国的高僧相提并论。

巴是个彻头彻尾的冷无缺，对恋爱全无兴趣，且对男女关系之类的事情一直避之不及。



他有一个每天早上露着胖次来叫床并准备好一日三餐的幼驯染奈留子，虽然太显然了奈留子喜欢巴，但他们多年来一直维持着互相不当对方是异性的交往方式。

故事始于巴家院子里掉下来一个叫爱音的天使，她自称作为天使的能力就是通过鼓励人们带给他们恋爱的勇气。天使给人们鼓励的形式是多种多样的，比如爱音就是通过抱着吉他唱歌，可她碰到意外导致吉他上的弦全断了，只能通过“射箭”代替。还偏偏爱音射术不精，故拜托擅长用弓的巴做她的代理人。

人们常常会用“心碎”来形容失恋后的痛苦感觉，这在游戏里被具象化为一种名为“心之碎片”的东西。当人们的心灵受到强烈的刺激时，会真的在物理上破碎，掉下一块碎片，接着变成一个残缺的、失去追逐爱情勇气的人。而天使的作用，便是将这块碎片以唱歌或是射箭的方式还回去。

起初，巴对“天使”真的存在这一事实非常抵触，认为既然天使存在却依然有大量人生活在不幸中是一件很讽刺的事情。对于所谓的当红娘做月老的工作就更加没兴趣参与，可最后还是随着与那些被恋爱困扰的人们的接触，渐渐改变了想法。

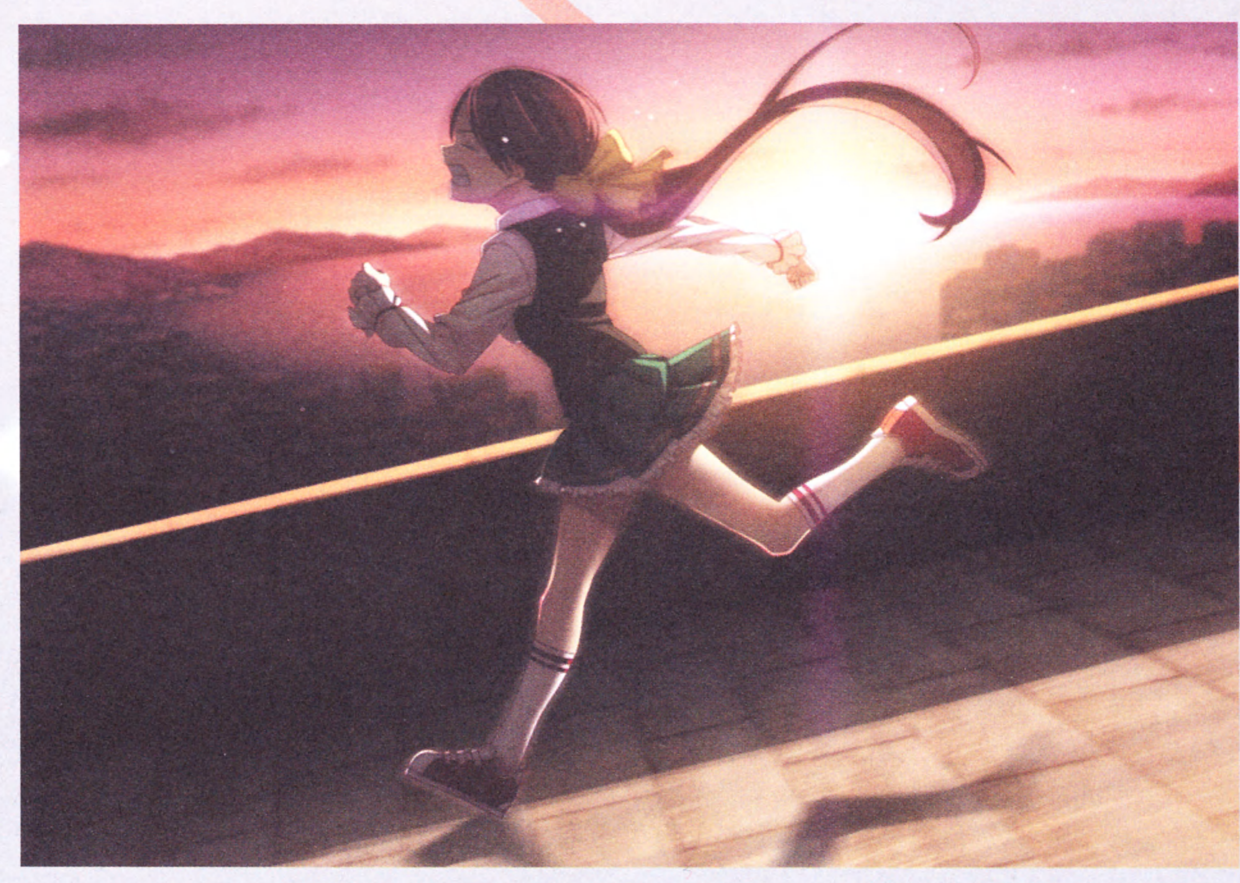


chapter 1 当你喜欢的人喜欢别人 Don't back down

女子田径部的主力花代突然得知自己的好友俊介几天后就将搬家转校，虽然她心中万分不舍但对方似乎完全没有一点放不下她的兆头。花代之前就听说俊介有喜欢的人，怀着一丝那个人也许正是自己的侥幸心理，花代决定在俊介离开之前告白，却从巴的口中得知俊介暗恋的其实是学校里的高岭之花有家小雪。萌生退意的她，在爱音的鼓励下还是决定为了不留遗憾，做好最坏的打算去告白。

在花代准备告白的当天，等来的却是俊介正准备向小雪表白的场景。小雪发现了在一旁的花代，于是打断了俊介让他送花代回家。花代则愧疚于自己破坏了俊介与心上人相处的最后机会掉落了心之碎片，也失去了告白的勇气。

爱音恳求巴替她将心之碎片还给花代，却遭到了巴的拒绝。巴认为这种明知会被发卡的告白没有意义。反正都逃离不了被拒绝这一个结果，还是趁现在放弃比较好，时间总会治愈一切。



在俊介离开当天，花代为了麻痹自己、填补心灵的空虚感而不断超负荷的奔跑。看不下去的巴终于答应将碎片归还。

重新获得勇气的花代跑去追俊介乘坐的公交车，出乎意料的是，她的告白竟然成功了！两人的手指上出现了命运的红线，爱音也发现自己吉他上断掉的弦重新修复了一根。

这是共通线里唯一一个没有选项的故事，之后的每个故事都依照巴选择归还碎片或不还碎片而有着不同的结局。看到这里或许你会认为这只是个普通的鼓励人不要缩就有好结果的纯爱小故事集锦……

——实际远没有这么简单。



chapter 2 当不得不放弃自己喜欢的人 Had to give up

这一次是巴的班主任梦乃的故事。

梦乃虽然看起来年纪很小，但其实已经三十岁了，整天被家里人催着赶紧相亲结婚找个男人继承家里的酿酒业。她有一个比自己小好几岁的恋人——她过去的学生，正担任街头乐队领队追逐着音乐梦想的春贵。

之所以没有跟家人提起男友的事情，是因为梦乃知道和她回老家并入赘这样的事情不该



她的心意还没有消失，可并没有想交往的念头。于是爱音认为巴应该将心之碎片还给文子，让她豁出去告白一次，说不定有胜算。但巴认为章吾既然不想交往，就说明对文子并没有喜欢的感觉。如果文子向他告白，生性温柔的章吾会认为不该以貌取人而为了不伤害文子勉强与她交往。这样一来还会伤害到美里，反而不好。

在碎片归还与否的问题上，如果选择了不归还碎片：就是文子选择不告白，默默继续着之前三个人一起吃午饭的时光，等待着兴许某天章吾和美里在一起的结局。但如果选择归还碎片，结局反而很惨烈：文子告白后与章吾顺利交往，但不知道该怎么告诉美里这件事所以一直隐瞒着，谁知某天放学后文子和章吾在教室啪啪啪时被美里撞个正着。

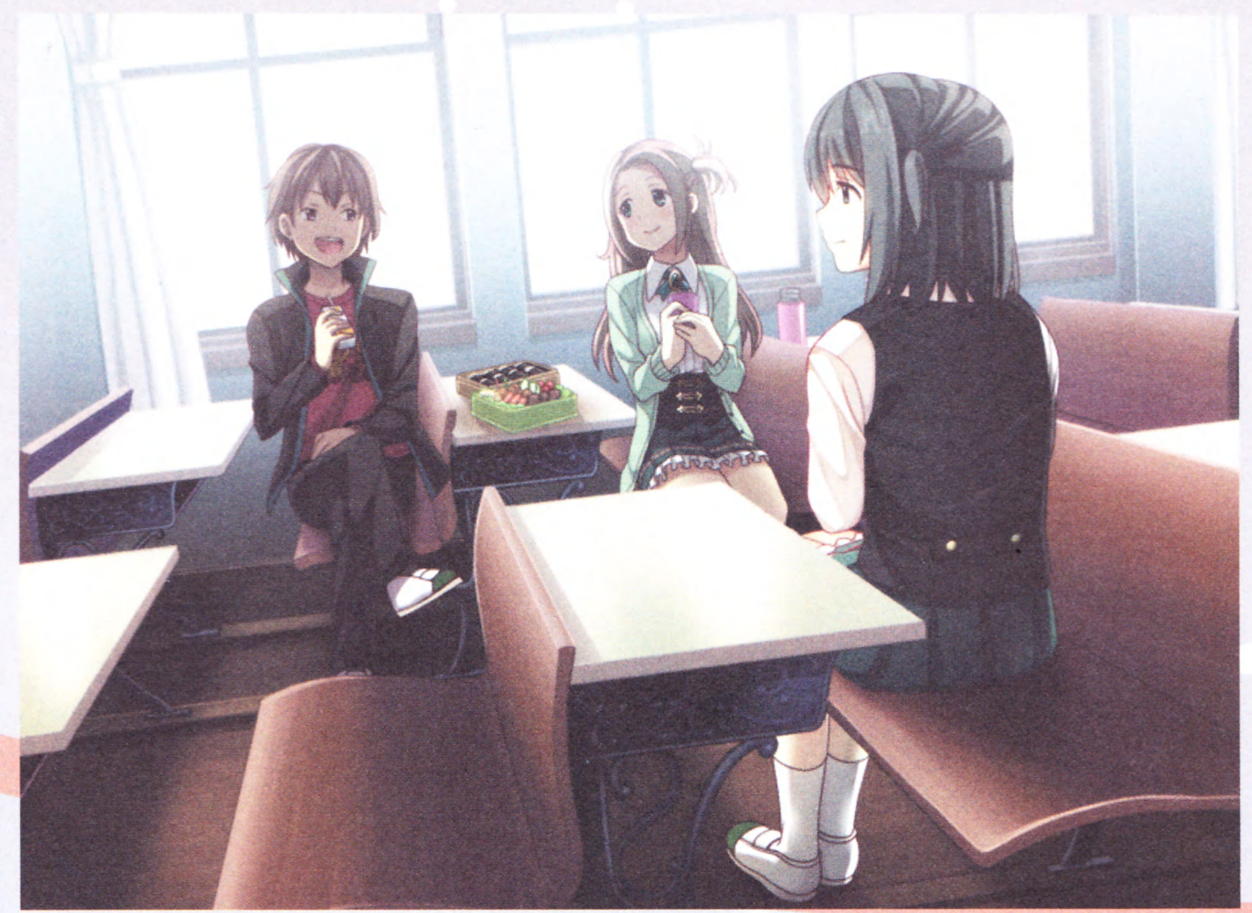
文子最后的确得到了爱情——以失去自己唯一的朋友为代价。

是属于春贵的未来，但另一方面她也割舍不下对春贵的感情。两难之下，她偶然间听到有唱片公司的人找春贵洽谈关于正式出道的事宜，对方提出：以春贵的外形条件可以很好的吸引女性粉丝，所以要出道的话，必须分手才行。

深感自己成为累赘的梦乃丢失了心之碎片，她以春贵没钱而自己老家的相亲对象很不错为借口主动向他提出分手，可春贵依然对梦乃难以放下。

在这个故事里，巴选择归还心之碎片的结局是梦乃对春贵袒露真心，于是春贵为她放弃了梦想，陪着她回老家结婚了。若是不归还，则是春贵离开此地去东京发展音乐事业，梦乃含泪送行。

到这里，便奠定了之后几个故事的基调——必有遗憾，难以两全。



chapter 3 当你网恋见光死了 Cyber-love experiences

第三个故事是一个关于见光死的故事。

相貌不佳的文子在班里非常不起眼，她唯一的朋友是一个叫美里的漂亮姑娘。美里最近突然喜欢上了文子的同班同学章吾，要求文子在她减肥成功后引见。在这期间，文子收到自己网恋对象的一封希望见面的邮件，对方在邮件里附上了自己的照片——他竟然就是章吾。

几天后，美里如期完成了减肥计划，在被介绍给章吾的当天就火速开始了主动攻略。但章吾偷偷对文子表示自己已经有了喜欢的对象，虽然对方只是网友，也还希望她能劝美里放弃。

文子感动于章吾对自己的感情，但认为自己相貌平凡，见面后会让章吾失望。于是来找在学校天台开了恋爱咨询室的爱音倾诉。在爱音的鼓励下，她决定和章吾见面。

见面当天，章吾在发现文子就是自己的网友后果然露出了失望的表情，那一瞬间受到伤害的文子丢失了心之碎片。爱音等人找到章吾确认他的想法，章吾表示虽然网上培养起的对



chapter 4 当你是同性恋 When you are a gay

到第三个故事时，游戏走向已经有些出乎意料了，结果第四个故事，是个关于基佬的故事。

瑞贵是学生会的书记，看起来个子小小的非常柔弱，一直默默憧憬着学生会长正彦。

——你以为瑞贵是基佬？错了！她其实是个缠着裹胸布冒充男人的女人！真正的基佬是那个会长！

正彦一直暗恋着学校的保健科老师小次郎，瑞贵将正彦压抑情感的痛苦看在眼里，疼在心里，于是找到巴等人求助。爱音认为，爱还是应该表达出来，哪怕这个老师横竖看起来都是个异性恋。在瑞贵的帮助下，他们发现了正彦在童年跟男生告白被嘲笑后掉落的心之碎片。然而试图归还碎片时，却遭到了正彦本体的抗拒，归还失败。

这时两个拥有黑翼的天使莱昂斯和海伦突然出现，莱昂斯指出巴并非是真心实意希望能归还碎片。这种半调子的觉悟对于正彦这种非常抗拒碎片回归的人来说，是不会成功的。爱音的天使同事们后来告诉巴等人：莱昂斯和海伦在天使界的名声很不好，曾经害死过天使。但巴认为莱昂斯说得话很有道理，他开始认真思考，在当事人这么抗拒碎片回归、决意要封闭自己性取向的情况下，到底该不该归还心之碎片。

这个故事的两个结局相对来说没有那么大冲击性。如果归还，正彦会鼓起勇气向小次郎告白，然后被温柔的婉拒，觉得人生无憾。如果不归还，巴会奉劝瑞贵直视自己的心意，怂恿瑞贵去告白，当然正彦不会突然就变直。所以这是唯一一个一对情侣都成不了的故事。

chapter 5 当你们不被所有人祝福 Not everyone blesses you

麻理香在学校里是学霸级人物，常年都是年级第一。但家里对她寄予的过高期望一直令她感到压力很大，反而滋生了叛逆情绪。

她喜欢的对象，是个年纪可以当她爹的落魄画家辻创佑。由于麻理香时常找借口往辻家跑逼着辻教她画画，这让辻在附近邻居里的名声很差，也让麻理香在学校里有了"援交"的传闻。

实际上，对待麻理香的倒贴，辻不能说完全不为之所动，但还是一直坚持把持住了自己。可是辻的克制，让麻理香愤怒于他一直把自己当小孩子看待，反而开始了更加大胆的勾引。终于在某天，辻被麻理香逆推了。

逆推事件之后，辻回忆起自己的往事，因为父亲是有名的画家，压力很大的自己在年轻时也曾经在女人处逃避现实，最终互相拖累，导致对方离开自己。他认为现在麻理香也不过是在他这里逃避现实罢了，长此以往会毁了她的未来，所以决定狠狠心，和麻理香不再往来。

在麻理香看来，辻的行为无异于玩到手了就被扔掉。她天天去辻家喊他的名字，敲门让他出来，可他都无动于衷，终于麻理香在一次又一次的努力无果后，丢失了心灵碎片。

爱音等人为了搞清楚辻的想法，上门拜访，得知了辻的决意。巴认为这样一来，如果归还





了心之碎片，反而是对辻觉悟的不尊重，可爱音认为互相思慕的两个人不应该以这样残忍的形式分开。

这个故事的结局里，如果归还了碎片，麻理香会一直坚持不懈地等到辻开门，重新恢复之前的关系。可最后辻还是会离开，把房子留给麻理香给她充分的空间成长和思考清楚自己究竟想要什么。麻理香则就这样一直守着这座房子，等有朝一日辻的归来。如果不归还碎片，麻理香最终会凭借在辻这里学到的画画技能，在学校里交到朋友，开始新的生活。

chapter 6 当你的爱人心灵已支离破碎

Your lover heart was broken



这是整个游戏最黑的一个故事。如果说之前有的故事虽然看起来比较有冲击性，但姑且还算在纯爱游戏的范畴之内的话，这个故事各方面都有些规格外。

第一个故事里俊介的暗恋对象小雪，自从某天被来自己家修空调的中年工人强奸后，就一直被对方以当时拍下的强奸视频为要挟，不得不随叫随到地满足对方的兽欲。对小雪来说，只有学校是能让她安心和喘息的地方，离开学校便是暗无天日的地狱。

修是一个性格温柔的胖子，他一直暗恋小雪，并是少数察觉到小雪正处于某种不妙境况中的人，他挺身而出保护了小雪，让那个工人最终被绳之于法，小雪也在接触中被他吸引，两人成为了恋人。

但故事并未就此结束。虽然有了恋人，但小雪已经因为过去遭受的长时间折磨而性格扭曲，修无法在啪啪啪的问题上满足她，每次和修在一起之后，小雪都会暗地里去街上找陌生男人享受堕落的快感。某天这个场景被修亲眼目睹，强烈冲击之下他丢失了心之碎片。

作为最后一个故事，它有三个不同结局，选择归还——修每晚以将小雪当狗一样脱光了在街上溜的形式排遣小雪的压力；选择不归还——修继续和小雪交往，忍耐并麻木地接受小雪之后会找他人寻欢的事实；只有跑完三个女主角，爱音线的选项出现时，巴才有机会发现小雪的心之碎片也已经掉落，在归还小雪的心之碎片后促成一个修与小雪一起努力走出阴影的结局。

角色路线 CHARACTER ROUTE 当你亲自走进恋爱

6个小故事之后，终于到了主菜时间。不过作为一个GAL，四个可攻略角色里有两个在共通线里的存在感近乎空气……可既然共通篇里都玩得这么跌宕起伏了，这四条线路也不是"等闲之辈"。





若松 美奈茂 CV 白雪碧

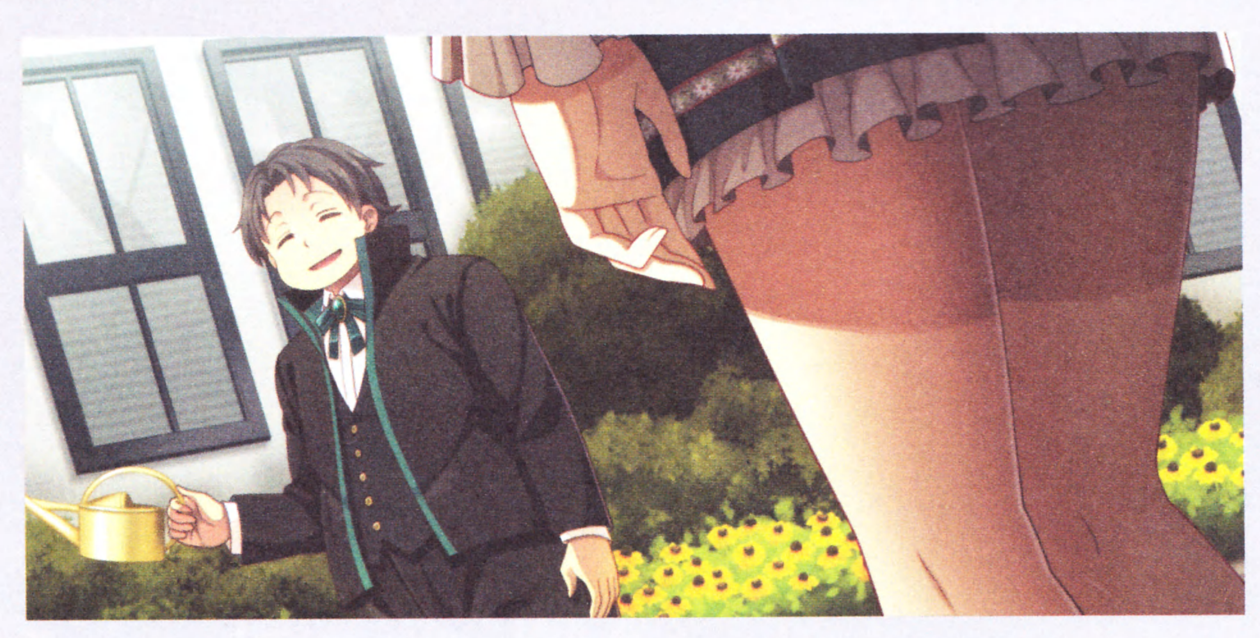
KAWAMATSU MINAMO

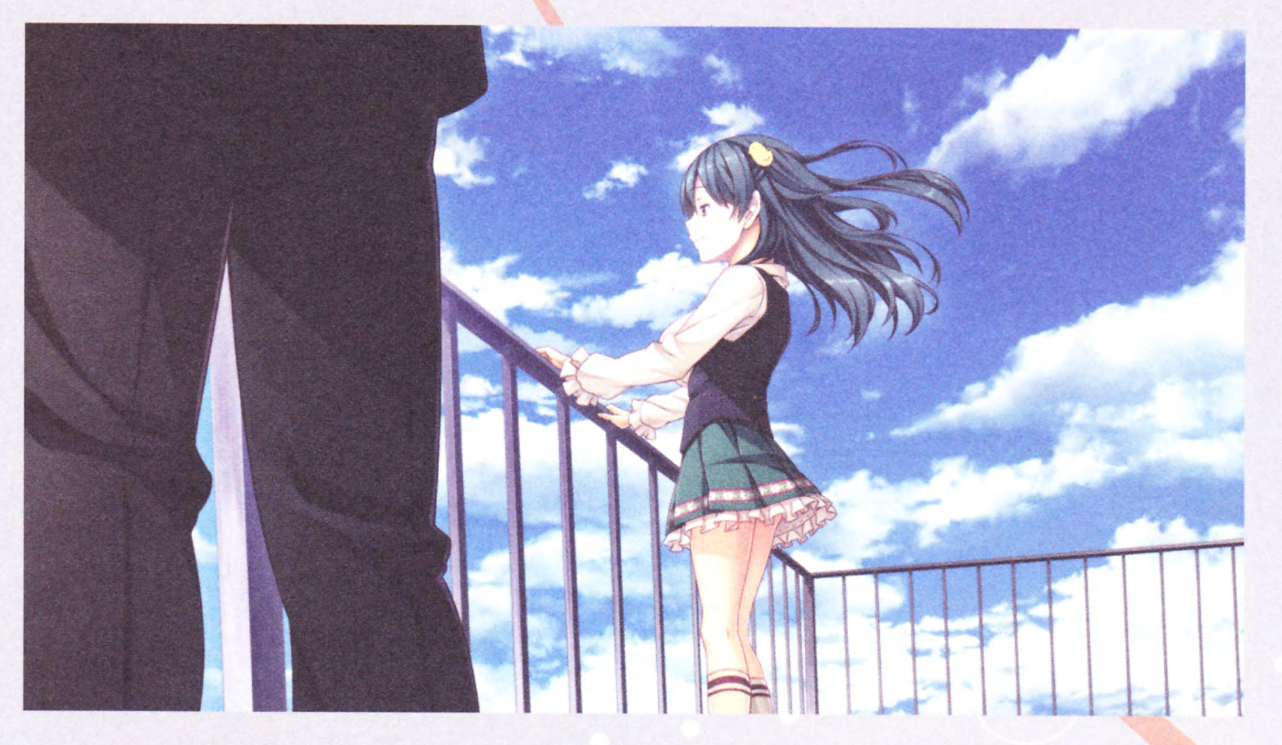




美奈茂的线路是相对来说最轻松的线路。虽然从她和主角认识的过程到感情戏的发展都很生硬，但前期的欢乐度绝对是最高的。表面上是土气又略有些毒舌的眼镜娘，实际却是人气大胸写真偶像，而且还带痴女属性，若松身上可以说满满都是梗。

最初美奈茂因为偶然目睹巴射箭的场景发现了巴和爱音正作为天使工作，自告奋勇地要加入做帮手，结果却渐渐被看起来无欲无求不近女色的巴所吸引。面对这样一个所有男性都梦想的尤物主动投怀送抱，巴的反应冷淡到令人怀疑他是否有生理问题。美奈茂的高魅力和巴的低热情，构成了这一对前期的大量有趣互动，比如美奈茂偷偷在巴的椅子上"柔道"，巴忘拿东西了想进去却发现这个情况不适合进去，于是就一直在门口等到美奈茂"结束"，对着走出来的她一脸淡定地问："已经好了吗？现在我能进去拿东西了吗？"；又比如美奈茂深情向巴告白，然后巴面不改色一秒都不犹豫的果断拒绝；再比如大家看美奈茂的写真集都是留意火爆的身材，只有他天天捧着看是为了研究美奈茂的笑容是不是发自真心……就连最后两个人啪啪





的实力不够好，没能打动制作人，产生了心理障碍，从此失去了正常唱歌的能力。而她的母亲则开始将她往写真偶像的道路上培养。

美奈茂自己完全不喜欢写真偶像的工作，加之与巴的恋情被母亲以偶像不可以恋爱为由反对，于是萌生退意。这时美奈茂的母亲突然病倒，原来她早已经患有绝症，一直强撑着活下来只是为了能看到美奈茂作为歌手出道的一天，她看出了单纯作歌手出道的话，缺乏人气和卖点很容易被淘汰，所以安排美奈茂先以写真偶像的身份积攒人气，再转职做歌手。

美奈茂终于明白了母亲的苦心，可同时也永远地失去了母亲。为了完成母亲的遗愿，美奈茂决定忍痛与巴分手，全身心投入偶像事业，巴也支持她的选择。

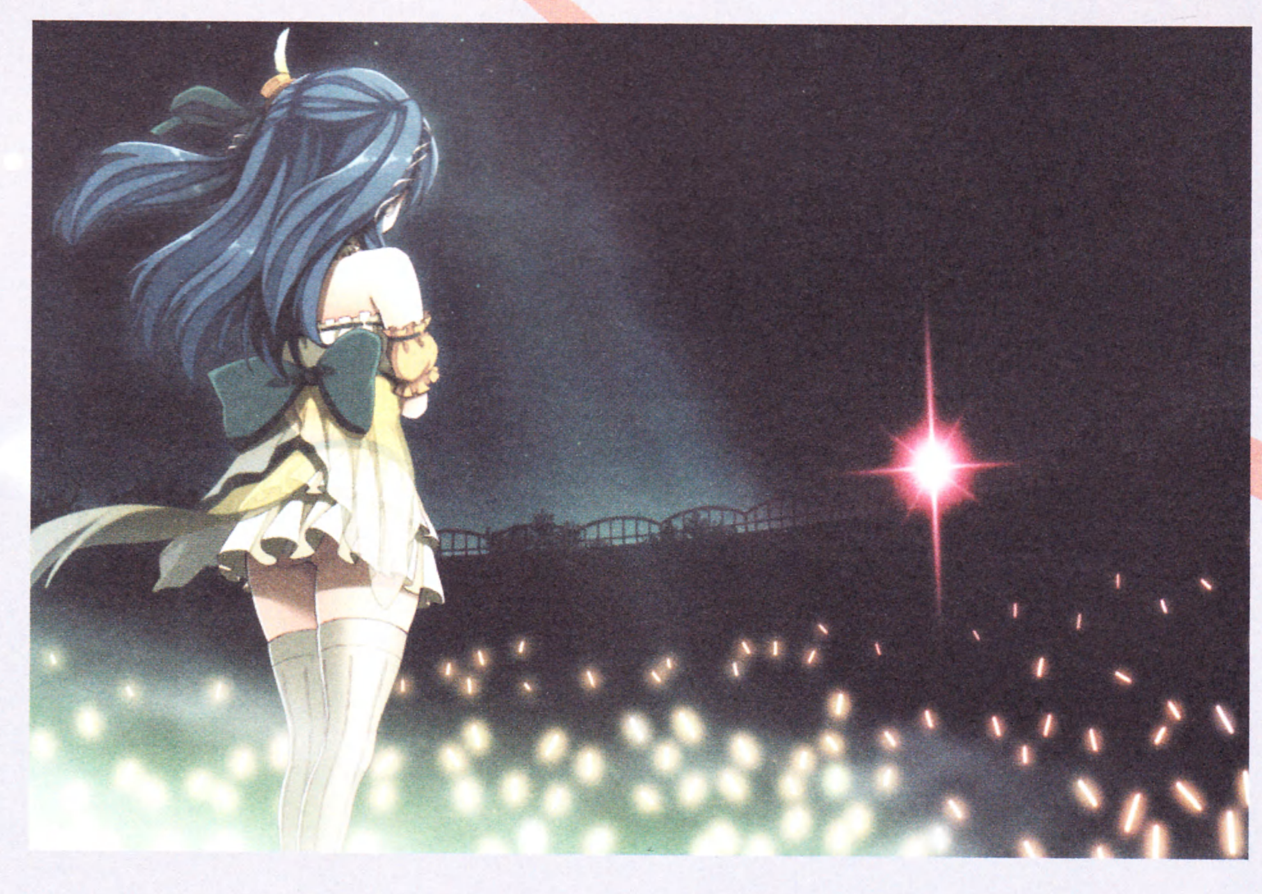
但美奈茂的歌手之路并不顺利，她因为当年被制作人拒绝掉落了心之碎片，无论怎样日夜练习都无法顺利歌唱。距离出道首演的日子越来越近，美奈茂由于过度劳累被送入医院。与此同时，爱音和她的几个天使同伴都在努力

啪也是美奈茂送上门逆推的。

很显然，习惯了被屌丝们跪舔的美奈茂碰到这么个软硬不吃的货，只能用被克得服服帖帖来形容，在明知美奈茂喜欢自己的情况下，巴与美奈茂在相处初期永远是漫不经心不冷不热的样子，而美奈茂则不惜低三下四到告白被拒后追问理由，接着即使以“试交往”的形式也要死皮赖脸求着巴跟她在一起，令人感叹巴真乃高玩。

巴拒绝美奈茂的理由很简单，他不想谈恋爱。认为自己无法给别人带来幸福，也不配得到幸福。他的这个念头贯穿了整个游戏的每条线，但只在美奈茂线显得分外坚不可摧。由此美奈茂反而默默下定决心，一定要让巴幸福。在巴终于同意和美奈茂进入交往“试用期”后，美奈茂的故事才终于展开。

美奈茂的母亲曾经是名噪一时的偶像歌手，当年坚持要以单亲妈妈的身份生下美奈茂，间接葬送了自己的演艺事业。美奈茂从小就有像母亲一样成为歌手的梦想，但却在追逐这个梦想的路上遭遇了挫折——制作人认为过气偶像歌手女儿的身份做卖点远远不够，拒绝捧她出道，转而选择了另一位父母都是艺人的孩子。因为这件事大受打击的美奈茂认为是自己唱歌





寻找若松的碎片，可一直没有找到。摆在巴面前的是两个选择，一直默默支持美奈茂到底，或是带着她离开。

美奈茂线的两个结局概括来说就是事业爱情无法双收。选择让巴继续支持美奈茂的话，在首演当天，爱音的天使朋友美奈斯会在关键时刻将碎片送来，巴及时归还碎片。而美奈茂演出大获成功，正式作为歌手出道，就此成为只能通过歌声让巴幸福的遥远的存在；如果选择带着美奈茂私奔，那便是心疼美奈茂的巴冲到医院拐跑她，美奈茂彻底放弃梦想，两人逃到外地躲避现实和遗憾的结局。





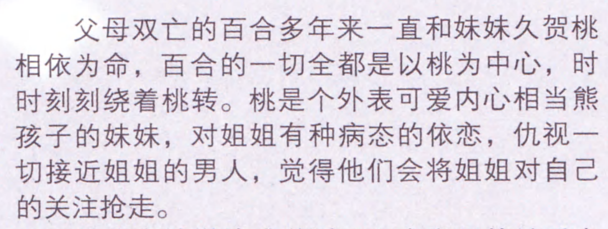


久贺百合看起来就像个文静温柔的大姐姐，始终温柔地守护着大家。要说她前期存在感不高也是正常，她本来就是一个将自我降低到最低限度的，过着绿叶式生活的人。

结果她却有着最可怕的一条线。

百合加入主角小团体的理由与美奈茂类似，她和主角走在一起的理由则比较牵强——群众们觉得这两个人性格气场都很像，认为他们很般配，所以有意撮合。大家安排了一场学习会以增加巴和百合接触的机会，这招切实有效地让百合和巴这两个同样认为自己不配得到幸福、将恋爱拒之千里之外的人开始互相吸引。

事情当然不会一帆风顺。



父母双亡的百合多年来一直和妹妹久贺桃相依为命，百合的一切全都是以桃为中心，时时刻刻绕着桃转。桃是个外表可爱内心相当熊孩子的妹妹，对姐姐有种病态的依恋，仇视一切接近姐姐的男人，觉得他们会将姐姐对自己的关注抢走。

桃非常敏锐地感觉到了百合和巴的关系走得有些太近，于是一边装着好孩子的样子一边偷偷做些划坏巴的衣服，把垃圾倒在巴家院子里之类的行为。终于，有天桃在百合身上闻到了男人的味道，怒不可遏的她杀到巴家，将爱音和巴用棒球打晕然后捆绑起来，把他们二人均殴打至重伤。感觉到情况不妙的百合赶到巴家，发誓今后一定一切都以桃为优先，绝对不会再想其他任何人，但桃不满足于此，反而强迫姐姐让自己的心上人同时和她们姐妹两人发生关系。

自此，桃夺得了巴家的主导权，百合对她唯命是从，巴也只能配合，一对烂好人被一个熊孩子倒过来软禁折磨的日子开始了。

那么为什么百合这么听桃的话呢，这是因为当年百合觉得爹妈有了桃后不够关注自己，想学着做菜吸引爹妈的注意，让他们表扬，结果却误引一场大火，爸爸虽然在大火中救出了百合和桃，但却在返回火海救妈妈时和妈妈双双殒命。自此，百合一直觉得是自己杀死了父母，对桃更加愧疚，所以想用尽余生来做补偿，而桃也知道这一点，所以对百合予取予求。



爱音受重伤被送走治疗，她的天使朋友找来了百合当年丢掉的心之碎片，巴却开始犹豫如果归还了碎片，百合开始重视自己的话，对这对互相依靠着才能生存的姐妹是否真是好事。

最终，如果选择归还碎片，那么桃会偷听到姐姐对巴吐露的心声。认为自己只要活着就无法克制继续对姐姐的折磨的桃，在巴的面前









首先从人设来说，奈留子真的只能用失败形容，或者说，贵在真实。

本来就没这么多可爱的青梅竹马啦，可是奈留子这样长相平平身材也平平的角色。和其它几位女主角站在一起时，就算硬要在专线里赞她其实长相可爱、安排痴情种各种跪舔、又说曾被很多人告白也真是有些说服力欠缺。

相比上面两条似乎纯粹是为证明巴很难拥有幸福的线路以外，奈留子线承担的作用明确的多：部分挖掘巴不相信爱情的原因。

奈留子与巴自小结识，巴的母亲是个情种，全身心投入恋爱，男朋友换得很快，所以在邻居间风评不好，认为她可能是特殊行业工作者，纷纷表示要让自己的小孩跟巴保持距离，只有奈留子一直把巴当朋友，带着一起玩。

在某段奈留子恰好和巴来往不够密切的日子里，巴认识了某个女孩，并坠入爱河，但最终这段小小的恋情以女孩的死亡告终。当人们找到巴时，他也处于濒死状态，被送往医院后，

跳崖自尽。作为对姐姐最后的慈悲，她留下一封谎称自己寄住去了亲戚家的遗书给巴，让她转交给姐姐好让姐姐安心。从这个结局的最后一段内容来看，虽然巴一直努力演戏，但百合似乎还是察觉到了真相，还反过来安慰因掩饰不住而快要崩溃的巴。可如果不归还碎片，那巴的每日双飞地狱将一直持续，看结尾像是巴精尽人亡、三人都精神崩溃的节奏。

老实说，这条线虽然妹妹自杀的结局冲击挺强，可大部分时候的剧情发展还是存在逻辑不通的现象，就为了愧疚和同情，2个高中生加一群天使硬是没搞定一个初中小姑娘。和共通线的第六个故事类似，是条为了黑而牺牲合理性的超展开线路。





最熟悉的陌生人

THE MOST FAMILIAR STRANGER



奈木崎奈留子 CV 鈴田美夜子



NAKIZAKI NARUKO



他三天三夜不吃东西不睡觉，完全靠输营养液维生。当时的奈留子以朋友的身份夜夜守在边上不停跟他讲话，终于盼到了巴恢复意识。无法忘记那一刻的安心感的奈留子，当时下定决心永远和巴只做朋友。

这条线路起始于爱音察觉到奈留子缺少心之碎片，她被黑天使莱昂斯告知这是奈留子当年自己下定决心舍弃的，包含了她的决意，他们应该仔细思考到底该不该还。爱音经过和巴的商议，决定还是归还碎片。谁知碎片还了以后，奈留子立马就切换到对巴爱爱爱不完，一秒都藏不住的恋慕状态。巴因为对面这种浓烈的意志也开始对她在意起来，就在奈留子某天快要对巴告白的时候，花代突然出现，说她和俊介分手了。

经过一番调查，爱音发现之前她和巴撮合的几对情侣全都突然分手了，毫无头绪的她和奈留子一起去找到莱昂斯，结果得知了一个惊人的真相：世界上的红线数量是恒定的，也就是说为了撮合一对情侣必须得先拆散一对情侣

获得红线。红线的拆分速度本来没有这么快，但因为爱音的吉他弦断了，为了补足上面的弦，所以他们撮合的情侣都在非常短的时间内就分了手。并且，如果现在奈留子和巴在一起，那他们也会很快被强行分手,用以补足吉他上的弦。

为了不分开，奈留子和巴只得尽量减少在一起的时间，忍耐对彼此的感情，巴甚至劝说奈留子和别人交往，这引起了奈留子相当激烈的反抗。这时两个人的好朋友平清人看不下去了，其实他从开学第一天就对奈留子一见钟情，但只是一眼看出奈留子喜欢巴，所以才一直以损友的身份守护在一旁。不知道天使界事情的清人，认为巴在伤害奈留子，决定自己去给奈留子幸福。

巴不吃醋也不介意的态度激发了奈留子的逆反情绪，她开始和清人交往并故意刺激巴，清人明知她对巴根本难以忘怀，但还是继续陪伴在她身边。痛苦不已的奈留子和爱音一起再次找到莱昂斯寻找能让她和巴在一起的办法。对方给了她们两个方法：要么先随便撮合一对情侣，给吉他的弦做“祭品”，弦被补齐奈留子和巴就可以暂时安心在一起；要么奈留子先和别人交往，交往后分手，吉他的线就会被补齐——但所谓“交往”，是必须发生了肉体关系才能被认定。

奈留子决定选择后者，并将“先和清人上床才能再和巴交往”的想法告诉清人，清人虽然搞不懂她这种奇葩逻辑，却还是宽容的同意了。为了防止奈留子和不喜欢的人上床，爱音决定去实施第一个办法——随便找个路人归还心之碎片。她的行动最后因巴的赶到未能成功，但羽毛还是因为她明知真相还没有“抱着让对方幸福的想法去归还心之碎片”而变黑。

另一边，依然希望奈留子和巴能好好直视彼此的心意在一起的清人来给巴下最后通牒，



表示如果他再不作为自己真的要和奈留子上床了。这条线路的结局分歧点便在这里，巴阻止是都去阻止了，不过一种是阻止完了跟奈留子说为了防止分开我们就做一辈子的好朋友吧，然后奈留子哭着同意了；另一种结果是两个人决定要突破分手的宿命强行在一起，并且在短暂的甜蜜后硬生生的变成了陌路人，失去了对彼此的记忆……

某种意义上，这条是全作最奇葩的一条线路，设置硬伤实在太多，要概括的话，就是好好的青梅竹马苦逼守护多年却不能在一起的故事最后硬是变成了极品小剧场，最后莫名其妙就失忆相忘于江湖，不过更神棍的展开，当然还是留给了真女主线。



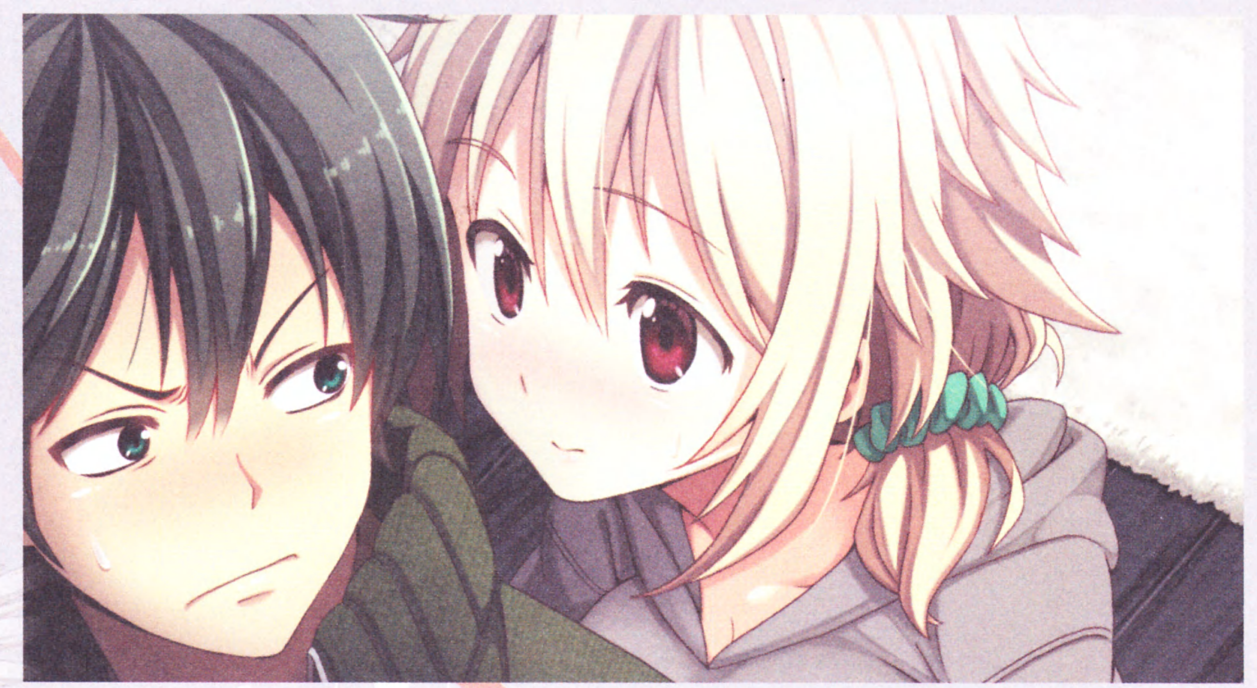
相聚、分离，皆是注定

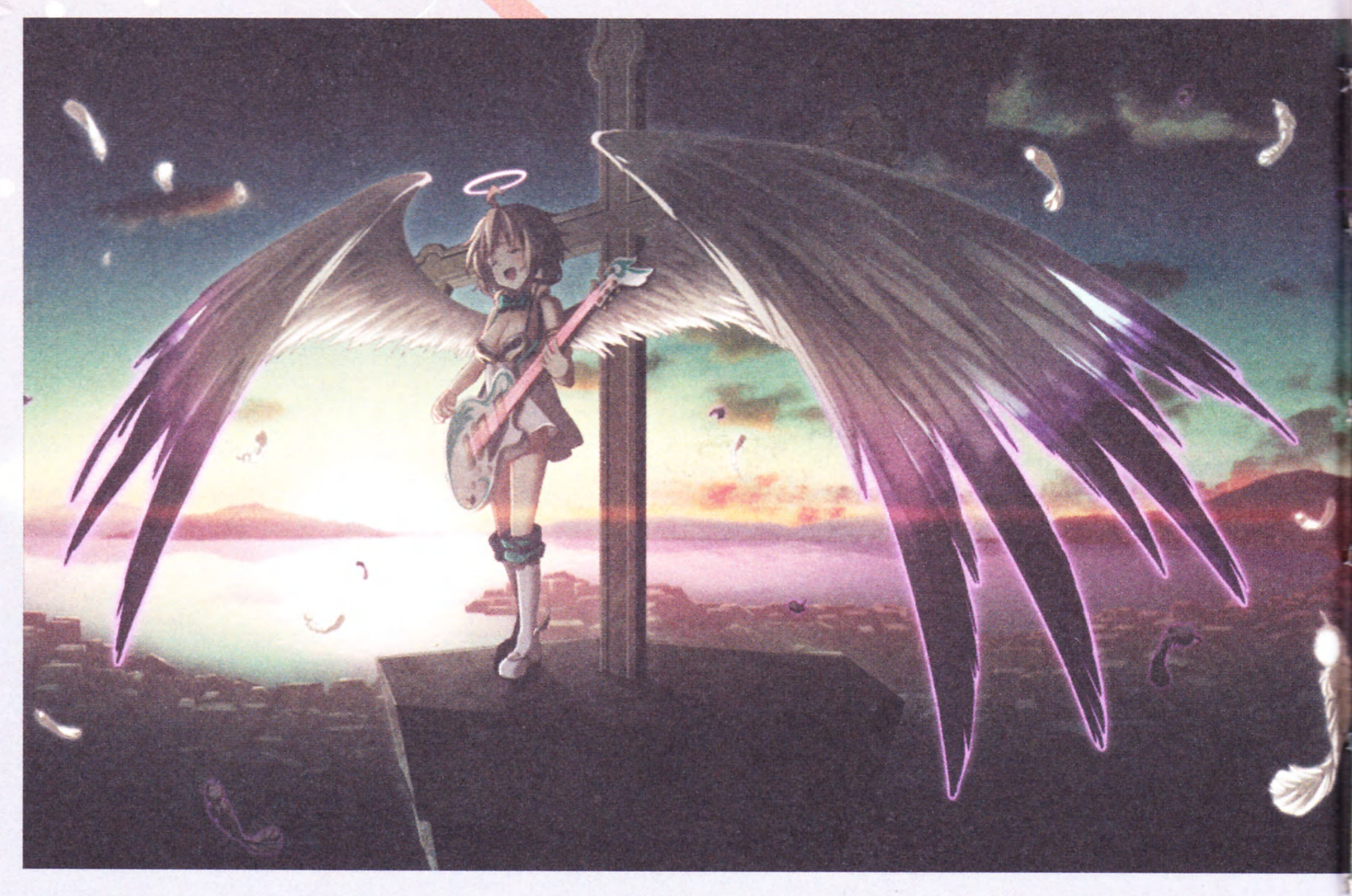
MEET AND SEPARATION IS THE FATE

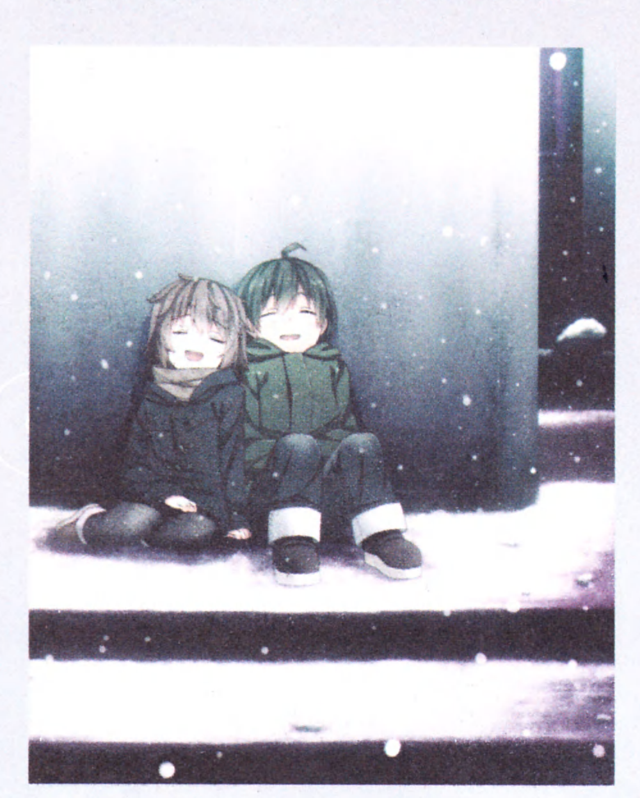


其实在整个游戏的一开始，就是男主角和那个死掉妹子的童年回忆，那个妹子的第一句话就是“想成为天使”。所以爱音的真正身份，想必也不用多说了，只不过她自己完全不记得了而已。

如上文介绍，爱音线的开启始于男主主动意识到小雪的心灵残缺，他开始越来越表现出做天使的资质，背上也开始频繁因为快要冒翅膀而阵痛。爱音随着接触的加深喜欢上了巴，想让他得到幸福，决定去找出巴的心之碎片并归还给巴。这期间，面对爱音的关心，巴第一次说出了这个他没有告诉任何人的初恋回忆。







巴和这个叫惠唯奈的女孩，相识于一间废弃的教堂，为了引起母亲注意而离家出走的巴在那里第一次见到了因父母吵架而跑出来的惠唯奈，他觉得自己像是看见了天使。

之后，巴便常常到教堂，惠唯奈也总会出现在那里，这两个家庭不幸的人逐渐成为了彼此的心灵依靠。他们并不知道其实巴的妈妈是惠唯奈父亲的婚外恋对象，等他们知道这一点事，巴的妈妈已经拿着菜刀砍死了惠唯奈的父亲然后自杀了。

巴愧疚于自己的母亲杀死了惠唯奈父亲的事实，决定不再见她，可惠唯奈却对见面非常坚持。可即使终于重聚，他们在一起的时间也很快就要结束了，惠唯奈的母亲打算带着她搬家，离开这个伤心地。于是惠唯奈和巴一起在教堂里，为了能让所有人都幸福，为了能让世界和整个地球都幸福，不吃不喝地一起祈祷着能变成天使。可是等逐渐失去意识的巴醒来时，惠唯奈已经变成了一具尸体——只有他活了下来……

巴认为是自己对惠唯奈的爱恋之情害死了她，加上母亲也是因为恋爱而杀死了惠唯奈的父亲，这让他意识到一切悲剧的源头都是“爱”。自此巴便自认没有幸福的资格，决意抱着愧疚、排斥一切和爱有关的东西，就这样度过余生。

同时，爱音和天使同伴们得知了关于红线的真相，为了不让人们不幸，她们决定放弃天使的工作，可放弃天使的工作就意味着会消失。对爱音来说，比起消失她更害怕再也见不到巴，将把的心之碎片归还，便是她作为天使的最后一个任务。

在爱音和巴终于互诉衷肠的第二天，爱音弹着吉他唱着歌，将巴的心之碎片归还后消失了。醒来后的巴四处寻找爱音，莱昂斯看见他手指上的红线，说那表示爱音还没有消失，并且推断出爱音其实就是惠唯奈。

最后，巴在教堂重新唤醒了惠唯奈，并从她这里得到一个信息——地球在求救，其实它



利落，要是你还刚好处于感情问题中，那游戏体验将会更完美。

有惊喜有惊吓有雷有感悟，不管怎么说，它还是个值得跑一遍的游戏。

作品的立意和想法的确是值得肯定的，不过一个好的模式、好的设定、好的构想却最终没能发挥出一个好的效果，只能说剧本的实力还跟不上创意，实属遗憾。说到底，恋爱啊感情之类的问题都是玄学。“爱的勇气”虽然是其中一环，但也不是事事都能简单武断地靠着勇气就能解决一切问题，这种类似心灵伤口的东西，如果在个人线也好好利用，再做一点深度挖掘，起码就不会出现这种专线质量反而不及共通线小故事有趣的尴尬局面了。

虽然 OVERDRIVE 的这部花了大力气的游戏最终难逃暴死的命运，但能在如今这个市场环境下推出这样“有勇气”的作品，还是应该给 OVERDRIVE 的好想法点个赞。GAL





的心之碎片也缺失了。经过众人的一番调查，大家发现原来天使们就是地球的心之碎片，因为地球的心之碎片缺失，所以天使无法让人们真正幸福，红线才会被不断循环回收。

由于巴再完成一次天使任务就会完全变成天使，爱音决定自己来完成归还地球心之碎片的工作，结果却遭到了地球的排斥。于是巴接着上阵，将碎片归还后，地球的天使机能完成了重启，巴变成了真正意义上的、看不见也摸不着的天使，爱音反而从天使变回成了人。

他们自此天人永隔，爱音代替巴成为奈留子的幼驯染重新开始平静的生活，在同学间，都有一种传闻，那个总在顶楼开恋爱相谈教室的爱音的恋人，是天使。

爱音线就只有这一条结局，要说把碎片还给地球什么的，的确是够超展开，某种意义上雷度也甚高，不过 ED 后切换到坐在楼顶默默守护着爱音的天使巴时，还是不免令人有一丝动容。老梗归老梗，当折腾了大半天最后男主还是只有孤独一生这一个结局，杀伤力终究略强。



评论 COMMENT 当你评论这场恋爱

说实话，『僕が天使になった理由』存在的问题很多，可如果你厌倦了男主角被一群妹子围着转无聊日常 N 个小时最后从妹子里选一个进入 ctrl 半天才能 H 的线路；如果你厌倦了兜兜转转十几个小时玩下来一半以上都是嘴炮中二设定和废话；如果你厌倦了玩 GAL 只是为了代入男主撸妹子，沉浸在美好的二次元做现实逃避，那这部游戏也许会适合你。这样一部游戏里，你能一次看到 10 个恋爱故事，爆点够多，没有冷场，废话少但剧情量大，段落交代干净



redemption place
blending heart

救赎之地 交融之心

——『Gleam Garden 的少女』赏析

■ 文 / 星辰森罗 ■ 责编 / 如月千华、稗田阿吃 ■ 美编 / orangec



引言 forewor

Gleam，由人类的内心所诞生的神秘能力。当极少数的人类陷入极端的绝望、愤怒、恐惧、嫉妒等负面情绪时，Gleam 以这些欲望和恶意为温床，可以展现出如同超能力一般的效果。而刚觉醒 Gleam 的人们无法控制自身的能力，不论是否愿意，都会无差别地对周围造成难以挽回的破坏与伤害。正因为如此，显现出 Gleam 能力之人，被称之为“魔女”。这个原本是中世纪教会指控异端信仰者的词汇，如今被定义成 Gleam 所有者的代号。不可避免的，作为少数派并带来灾难的他们，在社会中遭到大众的猜忌和排斥。即便如此，对于改过自新，克服内心弱点的“魔女”们，也有着重新开始人生的权力。这个故事，正是“魔女”们在正视心理创伤后，追寻自身幸福道路的缩影。





暗影 Shadow

作为管理魔女的国家机关“防疫公社”的一员，飞鹰冬儿因为某项任务，从所属的专职搜查逮捕利用 Gleam 犯罪的魔女的“回收班”调职到了“Gleam Garden”——收容觉醒后的魔女，并训练她们控制能力以重返社会的与外界隔绝的设施。并负责担任和泉樱子、楠木由真、朝比奈千岁这三位魔女的保护监督官。而就在他赴任的初日，就迎面撞见一位试图逃离设施的少女。对于自己的武技相当自信的少女试图解决阻止自己的男性，被不料反被制住，随后被重新收押关闭。而这位少女，正是任务的接触对象和泉樱子。他的兄长和泉良彦是地下魔女组织——“樫之枝”的首领，坚决与防疫公社对立，时常将觉醒失控的魔女保护并隐匿起来，并涉嫌参与某些有关魔女的事件。防疫公社考虑到他可能会与成为魔女的妹妹联系，因此调派飞鹰就近监视。

因为管理者的方针，设施内对待魔女与严苛的外界截然相反，相当的平等亲和。然而，即使是这种体贴的环境，和泉樱子依然没有丝毫静下心接受能力控制的打算，一门心思希望立刻离开。作为古武术道场会神馆流馆主的子嗣，得知父亲的脏器患有顽症后，她迫切希望获得继承人资格，却在考验中濒临失败，觉醒的 Gleam 能力重创了对手以及父亲。正因为担忧父亲的病情和伤势，她才会多次试图“越狱”。飞鹰用言语刺激挑衅后，见识到了她的 Gleam 能力——“影”，回应自身剧烈的感情起伏而显现的无数的影之利刃，并袭击目标对象。半强迫地让樱子道出心声后，飞鹰迎着影刃再次制服了她，让她明白了委身于 Gleam 支配的自己









不过是在逃避现实。以拳交心后，樱子才得知飞鹰是曾拜于道场门下记忆中那个在自己幼年不堪父亲严格要求而偷偷逃跑时，安慰自己的大哥哥。

经此风波后，樱子静下心开始在飞鹰的指导下学习控制自身的Gleam能力。从觉醒为魔女后持续处于能力失控状态，必须借助能力抑制剂和催眠治疗下才能得到抑制（进度1），成功克服了负面感情的冲动影响，能力不再失控（进度2），并一定程度上开始能自由控制Gleam的力量（进度3）。运用自身的能力，樱子在设施对外界的展示会上夺得了模拟决斗的冠军，获得一日的外出权。在飞鹰的陪同下，两人回到了道场，迎接他们的是被樱子所伤的馆主代理志筑晓生。在志筑晓生的恶意挑衅和道馆内险恶的气氛环绕下，樱子见到了卧病在床，伤痕累累的父亲。病榻上的父亲，看透了女儿对于今后的不安，决定解除自己强加的期待与束缚，将她逐出了师门。受此打击，尽管被父亲寄语去自由地追寻幸福，人生目标被抽离的樱子顿时一蹶不振。飞鹰见状，强拉着她体验了形形色色普通的女孩子平日中会做的事。即便如此，樱子果然还是无法放弃家族的武道之路，在过去的道馆门生飞鹰的指导下，继续持之不懈地磨砺自身。

然而，正当一切步入正轨时，突然传来樱子的父亲突然因病亡故的噩耗。认为是自己的原因才致使父亲丧命，樱子陷入深深的自责之中，而志筑晓生仿佛看准了时机前来进行会面，正式成为流派继承人的他意图逼迫樱子放弃府邸和道场不动产的继承权。遭到拒绝后，早已料到的志筑晓生不慌不忙道出了重病的馆主遭到弟子们百般虐待的事实，而所谓的病故也值得玩味。果不其然，听闻这一真相的樱子彻底失控，将无数的影刃袭向志筑……

在设施的管理下"魔女"却失控袭击了一般市民，为了阻止持有这张底牌的志筑向反魔女的舆论圈揭发，设施的管理者们被迫答应永不放樱子离开设施，并将她移交到研究机构。在所剩不多的时间下，飞鹰马不停蹄四处追寻志筑的真身和馆主的死因，并与樱子的兄长和泉良彦偶遇，获得了志筑罪行的部分证据。但仅凭不完全的证据，无法给予他致命的制裁，而志筑也不希望自己的阴谋公之于众，于是双方同意仅以流派武技的决斗为赌注，败者将无条件服从胜者。

在道场的岁月中，樱子从未战胜过志筑晓生，她深感自己会在落败时无法控制Gleam能力而失控。飞鹰将和泉良彦所叙述的事实转告给了樱子：良彦尽管被誉为流派历史上罕有的天才，但他会放心离开家人转头研究魔女，正是因为有了超越自己的人。当时如日中天的他，被年幼的妹妹毫不留情的蹂躏成重伤，自此之后，这在妹妹心中留下了不可磨灭的阴影，潜意识中封印了自身绝无仅有的才能，迟迟无法精进。樱子会诞生Gleam的原因，并非是自以为过于弱小而渴切强大的力量，而是巨大的潜力与畏惧伤害他人的内心冲突。从飞鹰身上获得勇气后，樱子依约抵达道场进行决斗，给予志筑应有的制裁……

父亲虽已逝去，不过他与家人度过的岁月，严格的教导，都化为温暖的回忆，依然保留在这栋宅院中，保留在少女的心中；尽管道场的荣耀已烟消云散，但只要少女心中的希望不灭，依然保有直面内心创伤的勇气，即使是仅有一人，这份辉煌也不会消失……











飞鹰冬儿管理的三位少女中，内向怕生的楠木由真因为自身特殊的Gleam能力——“共感”而时常收到外界警方的协助请求。这份能力能够读取周围指定对象的感情和思考，甚至可以依靠过去残留下的气息残渣，再现当时的场景，对于搜集线索、追寻罪犯等方面有着巨大的作用。然而，当你注视这深渊时，深渊同样也在注视着你。在读取必要的信息时，被害者的恐惧、惊慌、痛苦同样会一起涌入感同身受，造成同样的精神创伤。因此，在某段时间频繁接受委托后，不堪重负的由真精神濒临崩溃，不得不暂时停止了“外部活动”。

五年前，由真的母亲意外去世，而不到一年的时间，父亲就与其他女性再婚了，家庭关系可想而知相当紧张。本就内向不擅与人交流的由真，不论在学校还是家中，变得更加孤单。在她拒绝了一位颇受欢迎的男生的告白后，更是遭到了女生们的集体排挤。在身心俱疲的压力下，仿佛是回应不再相信他人的由真，觉醒的Gleam能力将周围的恶意想法一股脑全吸纳了进来。因为过去的创伤，即使来到了设施，也依然和他人保持着距离。不过，在与飞鹰和樱子等人的长期接触下，渐渐卸下了心防。这份能力，确实会感受人类的各种负面的感情，但同样，温柔、关怀、善意……接收到的这些人类的积极思想，抵消了恶意的侵蚀。

在飞鹰的扶持下，振作起来的由真积极投入到委托中，希望将来能够成为防疫公社的专属魔女，来发挥自身的能力。然而，父亲的意外来访却打破了这份宁静的日常。听到父亲希望自己离开设施后能一起生活的恳求，愤怒的由真斥责了他的自私，并斩钉截铁发誓永不会面。在由真的记忆中，父亲曾是母亲家族企业的员工，迎娶母亲后得到资助自立门户开了一家小公司。然而，随着母亲与娘家关系的断绝，





父亲渐渐不再回家，借酒消愁的母亲反复告诫年幼的由真绝不可以相信有外遇的父亲。在母亲过世后，父亲再婚的举措印证了母亲的断言，而自己在设施的这一年中，父亲自始至终都没有来探望过。直到现在，才想到重返社会后有着优越福利的女儿……

可是，人的记忆是否就是真相呢？一天，飞鹰带着由真来到某个工地，映入眼帘之中的，赫然是干着重体力劳动的父亲。看着陷入困惑的由真，飞鹰道出了知悉的真正事实：因为失去了资金援助，为了维持自己一手创立的小公司，父亲事必躬亲，确实冷落了母亲，而母亲接到公司同事的电话后，疑神疑鬼一心认定是确凿无疑的出轨证据，一遍又一遍对女儿灌输。在母亲去世后，并无心再婚的父亲，为了女儿能尽早从悲痛中走出来而与喜欢照顾孩子的女性再婚，却不料因为母亲灌输的影响而起了反效果，让她不再相信他人。屋漏偏逢连夜雨，而就在女儿进入设施不久，积劳成疾的父亲查出肿瘤，数次徘徊在生死线上，直到近日才出院，而交给下属打理的公司，早因欠下巨资而破产。后悔当初一心扑在公司上，希望能与女儿重新开始的父亲拖着大病初愈的身体从事起体力劳动，希望尽快还清欠款，能够在女儿回来时不必过上拮据的生活……

自拒绝他人中诞生的 Gleam，却是为了能够相信他人而存在，真相固然对逝去之人残酷，但不尝试去相信与接纳他人，就只能被束缚在诅咒的牢笼中，试着向对方迈出一步，或许，眼前所见的风景会焕然一新……



在 Gleam Garden 的设施地下，有着 Gleam 的研究机构。在那里，飞鹰冬儿见到了全身上下插满导管连接着实验仪器的魔女。成为实验耗材的魔女，不仅失去了人类的意识，连人类的形体也几近丧失。研究机构的负责人八十岛伸介绍完相关研究，老奸巨猾地抱怨起魔女材料的匮乏：停留在进度 1 的魔女必须依靠 Gleam 抑制剂和催眠暗示等才能暂时防止能力失控，但药效终归是有极限的，如果一两年依然无法达到进度 2 的水平，产生抗药性的魔女将不可避免失去控制，届时只能作为研究材料移交至研究所。不过在设施管理者宽松的政策下，已迟迟没有新的样本供应。而魔女的控制钥匙、对魔女专用的压制枪等，都是研究实用化后的产物。

为了欢迎成为保护监督官的飞鹰，三名魔女决定办一场联欢会。未曾想到的是，迟迟未至的朝比奈千岁的 Gleam 能力突然发生了失控。





处于进度 1 才半年的她理应在抑制剂的时效内，但因为私下从八十岛伸的手中获得了超出正规剂量的抑制剂，大大缩短了药效，不经意间突破了时限。而千岁的 Gleam 能力——“幸运”，会将周围的运气吸收殆尽，并转移到宿主身上，强制达成使用者的目的。被吸走运气的对象，会遇上各种意外不测避免成为阻碍。意识到这是八十岛伸为了获得新样本而采取的阴谋，飞鹰决定在残存的时间内将千岁训练至进度 2，然而当事者的千岁却依然是一副放弃的姿态。

看破千岁在逃避面对自身的 Gleam，飞鹰设计让千岁同意以包剪锤的游戏胜负来决定是否进行训练：游戏总共十局，为了减少面对“幸运”的不利，只要飞鹰赢下其中一局，赌局就算是胜利，而如果其中某局千岁弃权是用能力故意输，同样也算飞鹰此局失利。赌局开始时，飞鹰临时押上了自身的筹码——十根手指，只要输一局就折断一根。以为是玩笑的千岁在幸运的加持下，首局轻松获胜，飞鹰见状毫不犹









豫折断了左手的小指。大惊失色的千岁在飞鹰的自我牺牲下，无法再进行逃避，无名指、中指、食指、拇指……看着这一切，千岁打心底试图控制能力，在艰难的数次失败后，第六局时终于划下了句号！

深感自身能力的缺陷，千岁尝试将力量注入到小道具之中，成功创造出"幸运之羽"，尽管有着诸多的制约，但不仅不会夺取他人的运气，更可以让携带者拥有好运。然而，幸运并非是凭空产生的，作为代价，伴随着痛楚，千岁的手臂出现了大量的黑色淤痣。为了千岁的安全，飞鹰不得不禁止她继续进行类似的训练和尝试。

平静的日子下，友人吉野碧的造访在千岁心中掀起了一阵波澜。长跑世家出身的千岁选择了和父母相同的道路，本该享受的长跑热情，却因为双亲对成绩的压力和要求，不知不觉变成了麻木的刷榜机器。背负着无法满足期待的包袱，千岁在赛场上觉醒的能力波及到其他选手，其中就包括为数不多的友人兼对手的吉野碧。如今，已是出色运动员的碧即将出国深造，她希望能与千岁最后进行一场对决。在飞鹰的鼓励下，千岁决心不再逃避，将那时因为Gleam没有分出的胜负划上句号。拼尽全力后，千岁尽管以微弱的差距落败，但对失败的恐惧已经烟消云散，彻底战胜了内心的阴影。

作为曾经的追逐者，吉野碧心中千岁一直都是导标，即便在她成为魔女后，这份心情也没有变化。结束对决后，碧作为支持者赶到讨论魔女与一般人共处的会场，当她上台发言之时，激进的反对派引爆了炸弹——听闻这一噩耗，千岁和飞鹰急忙赶到病院，探视命悬一线的碧。为了拯救手术成功率不到两成的友人，千岁明知"幸运之羽"的代价是由自己支付，还是不顾自身安危持续发动着能力，消退的黑痣重新布满了右臂，又逐渐扩散至全身，而剧烈的痛楚，一波接一波袭向自己。在千岁失去意识的前一刻，仍然用残存知觉的左手紧握着"幸运之羽"，灌注自身全部的力量——

身为魔女，或许再也无法踏上赛场，但跑道并非只有一条，持有那颗热爱的心，即便并非选手，也有着实现梦想的其他道路。摔倒了就再站起来，即便失败，也不过是漫长路途中的一个新开始的节点……

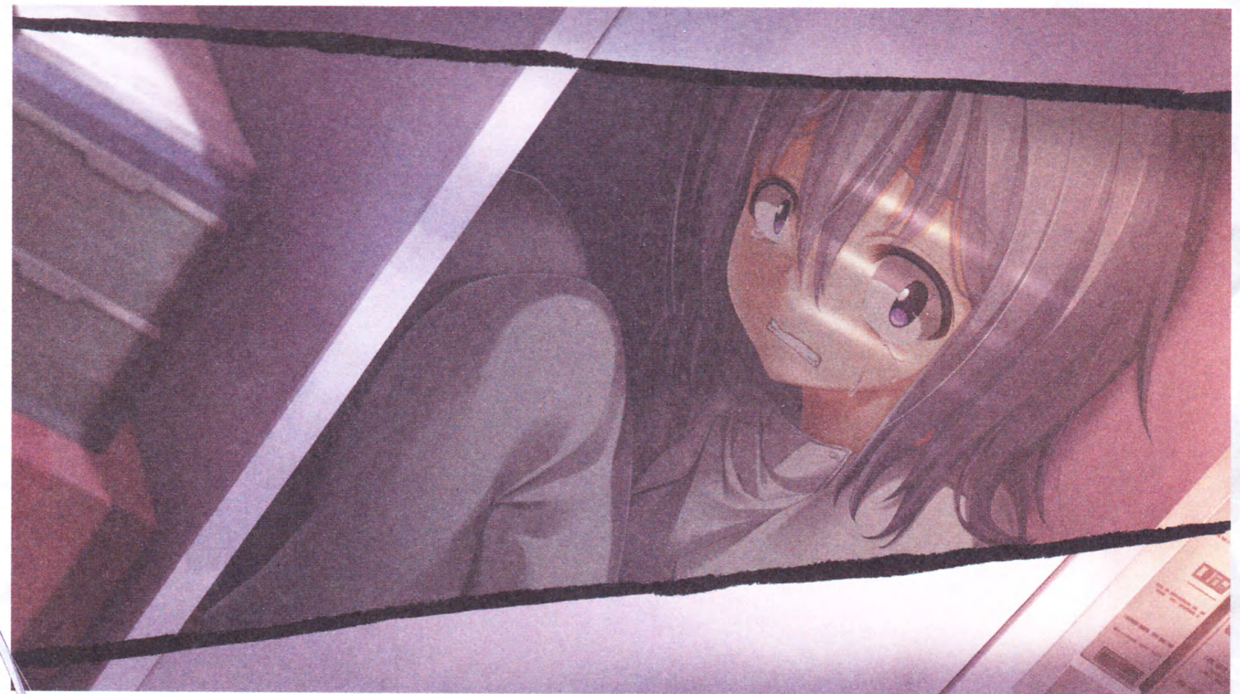


希望
Stealth

设施的负责人桐原瑞穗的秘书白雪，在收容众多魔女的设施中，也是一个特殊的人。同样身为魔女的她，被瑞穗发现并带到设施保护时，失去了之前的任何记忆。在与飞鹰冬儿和其他魔女的长期接触下，开始向往外界未知生活的白雪希望找回遗失的记忆。然而出人意料的是，一贯将白雪视为亲人的瑞穗却反对她搜寻记忆的举措。隐隐浮现的记忆碎片在梦中不断刺激着白雪，为了认识自身的过去，她还是违反了与瑞穗的约定。被拜托的楠木由真使用"共感"能力探索起白雪内心深处的记忆，然而就像遭到了一堵无形之墙的屏蔽，多次尝试依然只能看到几个闪现的片段。幸运的是，依靠这几个关键字，飞鹰搜索并定位到市外的山中一栋废弃的疗养设施。这栋建筑名义上是某家药业公司为了供员工休养而投建，而随着数年前公司的破产倒闭，也被迫关门大吉。







给瑞穗留下留言后，白雪与飞鹰动身前往目标地点。尽管遭到多年的废弃，内部已面目全非，但显然并非表面上的疗养设施。残留的设备，破损的仪器，大量不明的数据记录，俨然就像个研究机构。目睹这一切，白雪沉眠的记忆重新浮现出来：白雪的本名是滕代百合子，在她幼年时，被父亲卖到了这个研究机构中。在这里的除了自己，还有大量不同肤色，不同国籍的少男少女。聚集如此数量的孩童，研究机构试图开发出人工条件下诞生Gleam能力的药物，而自然产生Gleam能力的原因，大抵上是痛苦、悲伤、恐惧等负面情绪在精神上的刺激。当时，还没有投靠防疫公社的八十岛伸和其他研究员们为了测试各种刺激下的数值，将这些孩童作为试验材料，高压电击、沸水冲淋、肢体摧残、动物啃噬……施以大量非人的对待。终于有一天，试验体中的某个少年的Gleam能力突然觉醒，然而失控的他化身为怪物，不分敌我袭击了研究所内的所有人类。看着遍地被撕裂的同伴和研究员的尸体，在求生欲望和试验药物的共同下，躲在柜子里瑟瑟发抖的白雪的Gleam能力千钧一发时觉醒了，"消失"——全身上下化为透明的白雪躲过了怪物的视线。随后，赶来的公社部队成功击杀了怪物，并在领队的桐原瑞穗的指示下，销毁了现场的所有证据。

正当飞鹰和白雪打算返回Gleam Garden质询瑞穗真相时，飞鹰在回收班时的朋友南云良平接到白雪的管理者的通报，率队前来逮捕逃离设施的魔女。出人意料的是，管理者并非两人所认为的桐原瑞穗，居然是八十岛伸。飞鹰十分清楚白雪回到那个毫无人性的八十岛伸身边将会发生什么，为了阻止这一事态，他孤身一人迎战过去的战友。尽管依靠出其不意的突袭解决了数名搜查员，但寡不敌众的飞鹰只能目睹白雪被架上车带走，而自己也只能在身中魔女压制枪数枪后逃离现场。但是，紧追不舍的搜查员们并不打算放走飞鹰，一路追踪着重伤的他。用布下的陷阱和左臂挡枪的代价，



飞鹰拼死打倒了两名追踪者，然而听闻枪声赶来的其他人让无力动弹的他彻底陷入了绝望。就在飞鹰将要被干掉的那一刻，搜查员的手脚突然朝着诡异的方向发生扭曲断裂，而随之现身的，是“樫之枝”的首领和泉良彦，和手下的一干成员……

对于桐原瑞穗而言，“疗养设施”发生的惨剧，彻底改变了她的人生。暗中为实验提供资金的防疫公社，未曾料到居然会发生能力失控的事故，不得不派遣瑞穗进行善后，抹消一切不利的证据。而目睹了惨烈血腥的现场后，瑞穗无法再信任防疫公社，决心保护魔女们，让这种悲剧不复重演。因此她放弃了升迁的机会，转任到 Gleam Garden 来保护收容的魔女不会遭到同样的待遇。而事故的责任人八十岛伸，以“实现完全控制 Gleam 能力”为条件，不仅逃过了刑罚，还转身成为防疫公社研究机关的负责人。为了阻止他继续残害魔女，瑞穗与目的一致的樫之枝成为了战友，数年间一直暗中搜集着证据，以待一举扳倒八十岛伸和防疫公社中后台的机会。

而为了保护在事故现场残存的白雪不被公社抹杀，瑞穗不得不与八十岛伸合作，依靠他的 Gleam 能力“忘却”，洗去记忆后安置在设施中。作为代价，八十岛伸成为了白雪的管理人，近距离观察那次实验后的能力程度。如今，眼看白雪的记忆重新恢复，为了保护她不受伤害，不得不令八十岛伸再次洗去记忆，但白雪奋力抵抗下，“忘却”的效果迟迟没有发挥。瑞穗本打算说服白雪忘记过去的痛苦回忆，而白雪敞开心扉对设施中生活的珍惜，对自己的钦慕，对友情的喜悦，反而震撼了她。即使是为了大义，回想到曾经目睹的惨剧场景，即使会打乱原定的计划，瑞穗也不愿再牺牲少女，在白雪的能力帮助下反败为胜击倒了八十岛伸。而被警备人员团团包围之时，飞鹰带着被说服的樫之枝成员赶到了现场……









血亲

Blood

因为Gleam这份能力，普通人与魔女间有着无法跨越的鸿沟。一般人畏惧着魔女的同时，又视其为异类蔑视他们；而受到排斥的魔女，对于过分禁锢着自己的常人也无法抱有善意。即便双方维持着微妙的平衡，水面下却涌动着暗流：袭击杀害重返社会的魔女，所引发的"魔女狩猎"；以魔女的名义谴责并爆破反魔女派各处场所，导致的"连续爆炸事件"；私下在年轻人中流通据说会引发Gleam能力的致幻药物而变成社会问题的"R2药物"……一点点扩大了双方的对立。

飞鹰冬儿偶然间救下了一位受伤倒在路边的少女。尽管恶语相向的少女意图赶走他，但判断出少女并非防疫公社管理下的魔女后，无法坐视不理的飞鹰把她送回住所包扎治疗。确认这位名叫露娜的少女所持有的Gleam"圣痕"——通过解读手上浮现的印记，来确定一定时间内的运势和行动准则，并非具有威胁性的能力后，飞鹰暂时不打算通报防疫公社，而是以监视的名义照顾起重伤的少女。尽管这显然违反了公社的宗旨，但看着与被魔女袭击后陷入沉睡的妹妹别无二致的少女，自己实在无法置之不理。数日的生活拉近了双方的距离，同时，也宣告离别之刻的到来。伤愈的少女在和飞鹰最后幸福的约会后，离开了这个局势动荡的城市。

还没等飞鹰摆脱失落的情绪，致力于缓解魔女与市民关系的市长在演说中遇袭去世，而这手法，俨然是樫之枝的成员中的"同调"能力所引发。本该是减少对魔女的偏见，增加社会认同感的活动，因为这一场惨剧急剧恶化了世间对魔女的评价。无法相信理性的和泉良彦会做出如此无谋的恐怖袭击，飞鹰设法与良彦取得联系，得知他与"同调"的持有者早在数日前就遭到袭击，而袭击者竟然是自己照顾过的少女露娜。急忙赶回少女的住所，但那里早已人去楼空，只留下大量的R2药物、一张照片和一封信件。看到照片的瞬间，飞鹰记忆中暖







昧不清的迷雾顿时烟消云散：自己不仅有夏实这一个妹妹，同时，还有名为春奈的另一个亲妹妹。年幼的妹妹春奈患有重症，长年卧病在床，唯一能够慰藉她的，只有哥哥冬儿的造访。不知不觉间，春奈对兄长产生了兄妹以上的情愫，却不料长年照顾自己的女仆将这一秘密告诉了姐姐夏实，姐妹激烈的冲突之后，春奈的病情突然恶化，嫉妒于拥有健康体魄的姐姐，她的Gleam能力突然觉醒，袭向女仆和姐姐。“篡夺”——这个能力夺走了她们的生命力并供春奈所用，结果女仆当场死亡，而夏实也陷入了无尽的长眠之中。家族找来八十岛伸进行善后处理，他用“忘却”的能力封印了飞鹰的记忆后，以研究解除 Gleam 能力的方法为条件，令春奈听命于自己行事。为了实验目的，八十岛伸让春奈和手下伪造樫之枝的名义制造爆炸案，加剧魔女与市民的对立；在年轻人中散布大量的 R2 药物，来促进人为产生魔女；刻意袭击其他魔女，伪装成魔女狩猎的假象，引诱樫之枝调查后用“篡夺”夺取对象的 Gleam 能力……

完成所有的任务，春奈打算让八十岛伸解除自身的 Gleam 能力，将夺取的生命力重新还给姐姐，即便这样会失去自己的生命。然而，八十岛伸仅仅是为了利用春奈而编造谎言，压根就没有解除 Gleam 能力的研究，见她没有回心转意继续为自己工作的“意愿”，于是开始了













对家族荣耀的压力，对家人的怀疑，对失败的畏惧，少女们各自怀抱着复杂的问题，Garden 即是她们的庇护所，也是她们的逃避之地。

门匾的重担确实沉得让人喘不过气，但是追根溯源，原点不正是少女对武道的喜爱吗？透过武道这一途径，与父亲，与兄长，一家人在无声的交流中共同谱写了温暖的时光。正是如此，无论前途何等艰辛困苦，回忆起往昔的少女才能重新振作，以己之力去重新创造无可取代的那份瑰宝。

谎言在少女面前是没有意义的，但被过去所束缚无法敞开心扉去倾听，即使只步之遥，也犹如天堑之险。谎言重复千遍，依然不会成为真实，化为“事实”的理由，只是一厢情愿的盲信。接纳真相伴随着阵痛，或许背叛了过去，但虚假的过去真能迎向未来吗？斩断过去的诅咒只需迈出最初的一步，非常容易但同时又无比艰难。对未来和家人的憧憬，化为少女迈步的勇气，过往的幸福生活，并非是不可重现。

竞争必然伴随着胜负，“胜固欣然，败亦可喜”，或许并非任何人都能达到此等的境界，那么，追求胜利或为荣誉，或为挑战，或为目标。然而，少女并没有这一切，仅仅只是茫然追寻



名为获取实验数据的刑罚。千钧一发之际，从瑞穗口中得知这个废弃疗养院的飞鹰赶到了现场，从八十岛伸手中救下了妹妹。向公社通报后，回收班时的朋友南云良平驾车来到现场，未曾料到他居然也是八十岛伸的合作者，重伤飞鹰后，良平怀着极大的仇恨掠走了春奈。在驾车追赶中，飞鹰得知了被春奈夺走生命的女仆是良平相依为命的姐姐，他与八十岛伸合作正是为了近距离欣赏这对兄妹的绝望。撞车逼迫良平停下后，遭到压制枪连续射击的飞鹰已经没有一丝力量起身还击，眼看着妹妹就要被杀害，记起 R2 效果的他从口袋中掏出收缴的药物，一口气吞了下去，就像是回应自己，浑身上下涌现出无尽的力量，袭向了良平——

“为什么你能原谅这个犯下诸多罪行之人？”

“那还用说，因为她是我妹妹！是我的亲人啊！”

有时候，就是如此纯粹，无关逻辑，无关正邪，毫无理由却又无法辩驳，仅仅只是遵循着下意识的本心……



着胜利，故当无法取得胜利之时，少女逃避了现实，同时也逃避了自身的空白。但面对拥有坚定信念挑战自己的对手，空白的内心涌入异质，少女第一次为自身而战，也第一次品尝了失败的个中滋味。于此同时，少女的心中也孕育出了崭新的目标。

逃避尽管会带来一息的安稳，但并非永恒的途径，既然人生无法倒退，那就只能前行，或许途中难免会受伤，不过伤口终会愈合，未来从自己的脚下延伸向前——作为 COSMIC CUTE 的第二部作品，本作在设定上下了一定的功夫，试图描绘出在对于少数未知异类的怀疑排斥的社会背景下，与之深入接触了解后摒弃偏见的反差。其中主角就是这样一个代表，从属于回收班的他工作是逮捕犯罪的魔女，对于他们的印象大抵如同世间，认为是破坏和混乱的制造者。而作为管理监督官与魔女们朝夕相处后，认识到被视为洪水猛兽的魔女不过是普通的少年少女，他们自身也是能力的受害者。个人的反思和改变，尽管是渺小，但正是因为有了星火的起始，才能逐渐转变社会性的误解，推动人们去主动了解。



另一方面，作为故事中最有魅力的角色，主角的行动力得到了重点刻画，以果断决绝的纯爷们形象贯彻始终，而作中角色们受到主角在背后推了一把的助力后，各自开始面对和克服自身的问题。当然，主角自身也有着过去的创伤，以此为切入点，故事的真相被一点一点开始揭开。当然，本作也不可避免有着瑕疵，例如作为游戏最大伏线设定的“樫之枝”这个组织，本该是故事后期重大的爆点，或许是剧作家觉得火候拿捏不准，导致划水划到了最后。



COSMIC CUTE 身为 AB2 下属的子品牌，13 年所提交的两份答卷颇有亮点，而新的一年，又会谱写怎样的新章，让我们谨慎乐观地进行期待吧。GAL


TSUJI SANTA ART WORKS 从『彼女恋』到『索尼
津路参汰
全记
画集
光盘
定价：55元
『超级索尼子』
『你和她和她的恋爱。』
『STAR MINE GIRL（スマガ）』
『サバト鍋–Nitro Amusement Disc–』
『アザナエル』
诸多名作始于笔下
Nitroplus原画师 津路参汰 精选画集
『二次元狂热』编辑部年度巨献
2014年3月下旬全国上市
128P全彩厚重画集
精彩文字评论加精选插画和超豪华赠品

